Hobby Japan

extra

QUARTERLY ISSUE
THE SPECIAL EDITION OF
THE HOBBY SENT TO A HOBBY FAN
FROM HOBBYJAPAN

ホビージャパンMOOK 1027
ホビージャパンエクストラ
2020 Summer
本体 1,100円+税

2020
SUMMER
vol.18

憧れる"ハイクオリティな模型作品"を作りたい

Hobby Japan

extra vol.18

ホビージャパンMOOK 1027
ホビージャパンエクストラ
2020 Summer

CONTENTS

憧れる"ハイクオリティな模型作品"を作りたい。

006 プロモデラーと考える、自分にとっての100点の作品を目指す作り方 ●keita、nishi
008 模型製作基本ルート ●けんたろう
010 キットのプロポーション変更への考え方 ●keita、nishi
014 プロモデラーが行う面出しとエッジ出し ●keita、nishi
016 スジ彫り表現の可能性 ●keita、nishi
018 スミ入れの色って、どうやって決めていますか？ ●keita、nishi
019 塗装する色はビン生or調色？　色味の対する考え方 ●keita、nishi
024 吾妻 楓【コトブキヤ】●nishi
042 ガナーザクウォーリア改【BANDAI SPIRITS 1/100】●keita
052 「月刊ホビージャパン」で活躍するキャラクターキットモデラー達

055 ジェネ（バタフライVer.）【コトブキヤ】●urahana3
074 模型に異素材の組み合わせって…どうやっているの？ ●こねこのしっぽ。
078 プロモデラー御用達、工具・マテリアルカタログ！！

002 Show Window
090 しげるの代々木2丁目シネマ ●しげる
091 ゆり茶の本棚 ●大村祐里子
091 趣味に生き ●遠藤彪太
092 古川愛李のはじめてホビー ●古川愛李
093 HJEX模型部

※記載中の価格表記は一部を除き税抜となっております。

vol14 Show Window

ミニチュア写真家・見立て作家でお馴染みの田中達也氏が、レンズメーカー・タムロン創業70周年を記念して製作した作品。
タムロンが誇るレンズ群を列車に見立てたコンセプトは、70周年はひとつの通過点であり、
今後も変わらず走り続けます、というタムロンの意気込みを代弁しているかのようです。

「月刊ホビージャパン」2020年11月号(2020年9月25日発売)にて、田中達也氏製作のタムロン70周年作品について詳しく掲載!

株式会社タムロン

住所／埼玉県さいたま市見沼区蓮沼1385番地
URL／https://www.tamron.jp/
twitter：@TamronJP　Instagram：tamronjp

田中達也

URL／https://miniature-calendar.com/
twitter：@tanaka_tatsuya
Instagram：tanaka_tatsuya

Hobby Japan extra 2020 Summer
I WANT TO MAKE A LONGING
"HIGH QUALITY MODEL WORK"
な模型作品”を
作りたい
WAVE HT-331

憧れる“ハイクオリティ

今の模型は非常に出来が良い。組んだだけでもすごくカッコイイ完成状態が出来上がります。それを活かして、発売後すぐに完成させてSNSなどで発表する「ファストモデリング」がここしばらくのトレンド。「簡単フィニッシュ」を始めとする手数をかけずに完成させる技法は「月刊ホビージャパン」においてもいまだに高い注目度を保っています。

ただ、模型のイロハとも呼べる面出しやディテールの彫り直しといった地道な工程を経る必要はもうなくなったのかといったら、まったくそうではありません。特に模型雑誌作例は地道な作業の積み重ねによって磨かれたものがほとんどで、そうやって作られた作品は今でも異彩を放ち、見る人を確実に魅了しています。ファストモデリングに興じていたとしても、深層心理ではやっぱりそうした作品に憧れるのが模型ファンというものではないでしょうか。

今回はそんなひと目でハイクオリティだと分かる作品はどうやって作られているのか、が特集テーマです。4人のモデラーによる四者四様の作り方、考え方、具体的な方法をこれまでにないほどに徹底的にお届けしていきます。

ハイクオリティ仕上げが模型の“正解”ではありません。ただ、今の模型でも“突き詰めていく楽しみ方”はまだまだできるようです。

プロモデラーと考える、自分にとっての100点の作品を目指す作り方

インタビュー・構成／伊藤大介（ホビージャパンエクストラ編集部）

ひと昔前のプラモデルの素組み完成状態にあえて100点満点中30点という数字を付けたとしたら、今のプラモデルの素組み完成品の完成度は約70〜80点といったところか、むしろそれ以上かもしれない。そんな現代の模型シーンにおいて、今もなお魅力的な作例を世に送り出し続けているプロモデラーはどうやって模型と向き合い製作しているのか。ネットモデラーとして知られ「月刊ホビージャパン」でも近年エース格として活躍しているkeita、nishiのお2人に話を伺った。

MODELER

keita（けいた）

かつてネットオークションで約130万円という評価を得たMGストライクフリーダムガンダムの完成品を手掛け注目を集めたモデラー。前号では思い入れの深いMGストライクフリーダムガンダムを作例として新規で製作し、表紙を飾った。

▲「月刊ホビージャパン」ではMG V2アサルトバスターガンダムで2019年2月号の表紙を飾っている

▲意外にもデビュー作は『フレームアームズ・ガール』。nishiとともにTVアニメの最終決戦シーンを再現した（モデル右側製作。月刊ホビージャパン 2017年10月号掲載）

MODELER

nishi（にし）

ネットモデラーとしての活動を経て、2017年8月号より「月刊ホビージャパン」でプロモデラーとしても活動開始。美少女フィギュアの完成見本も手掛けられる技術を活かして、女の子プラモデルを中心に活躍。2020年3月号にはMG ガンダムバルバトスで表紙モデルも担当した。

▲MOOK「フレームアームズ・ガール モデリングコレクションVol.3」でも表紙を飾る

▲前号の『ガンダムSEED』シリーズ特集ではMG インフィニットジャスティスガンダムを製作

――最近のプラモデルって、素組みにつや消し吹いたらおよそ70～80点が付けられる完成度になっちゃったりしますよね。だから、見ている人にすごい！　と思ってもらうためには、その完成度を90点や100点まで引き上げないといけない。でも実際、90点どころか82点に引き上げるだけでもすごく大変じゃないですか。そういった模型の完成度を引き上げてハイクオリティなものへと仕上げていく〝道筋〟みたいなものを、基礎的なところから探っていけたらと思っています。

nishi：基礎の部分…というといわゆる「表面処理」みたいな話からしていく感じですか？

keita：そもそも「表面処理」という言葉自体曖昧で、何をもって「表面処理」と言うかなんですけど、紙ヤスリでパーツを磨くことだけが表面処理ではないと僕は思っています。エッジを立てる、C面を作るor消す、小型化or大型化など全部が含まれるわけです。ディテールの彫り直しもそうですね。ここは彫り直すべきなのか、消すべきなのか、完全に消してプラ板で作り直すのか、そういった取捨選択も「表面処理」といえると思います。

――広義に見るとそういう感じがします。

keita：僕はカッチリと仕上がった模型が作りたくて、このラインは邪魔だなとか、このラインは消して彫り直したほうがきれいだなとか、先にゴールとなる仕上げを考えてから各パーツの仕上げをコントロールしていっているんですね。だから僕はそうしているけど、表面処理をこうやるべき、こうしないといけないって決まっているようで決まってはいないんです。

――〝こうやらないといけない〟ってことは、模型には無いんですよね。

keita：そうなんです。組み立て→ディテールを追加→捨てサフ→塗装→スミ入れ→デカール貼り→完成というのを、ルーティーンのようにやっていると思わ

れている人が多いんです。ディテールアップをしないといけないことはないし、デカールを貼らないといけないこともない。捨てサフも同じですよね。それがいつのころからか、みんながやってるからという理由で、やっている人をよく見るようになりました。

――やらなきゃいけないことと思っている人が多いと。

keita：よくnishiくんとも話すんですけど、それは自分が目指している"ゴール"が見えていないからだと思うんです。ゴールのパターンに、例えば「A」と「B」と「C」の3本のルートがあるとして、そこに行きつくまでにさらにルート分かれていて、それがいくつもあるわけですよ。ゴールが見えてないと、さまざま選択肢からゴールまでのルートを見い出せないわけで、そういう人が多い気がします。

――完成状態のビジョンで製作工程を変えているってことですか。

keita：そのビジョンありきで僕らは作例や作品を作っていると思います。だからスジ彫りの彫り直しにしても、ここはスミの流れがきれいになるからスジ彫りの彫り直しが必要、でもここはスミ入れしたくないから深めに彫っておこう、ここは強度に不安があるから浅めに彫っておこうとか、すべてコントロールして作業をするわけです。プロポーションの変更も同じですよね。こういう形にしたいっていうゴールさえ見えていれば、素組みと見比べて、ちょっと太もも短いな、でも長くすると違うところのバランスが崩れるからここも調整しないというのが自然と出てくるわけです。練習にはなるので、なんとなくやること自体悪いわけじゃないですけど、「80点以上の作品を作るには」というテーマにおいては、目的がない改造では難しいんじゃないかなと。もっというと、最終的に目に飛び込んでくるものって塗装面だと思うんです。その塗装面をきれいに見せるにはどうしたらいいのか。スミ入れをきれいに見せたいなら、スジ彫りはやっぱりきれいに彫り直しましょう、ってなりますよね。こうやって"逆算"で作業を進めることがまずは大事なんじゃないでしょうか。

――たしかに「表面処理って何番までやったほうがいいんですか?」っていう質問をされた経験が多いです。僕は320番くらいまでしか使わないこともあるけど、毎回そうではなく、作るものや目指す仕上げでも変わることなので、何が正解っていうことを明確にはできないんですよね。それを模型作りにおいてやらなければならないルーティンだと思ってしまうと、模型製作自体を窮屈に考えてしまって「模型は自由だからもっと気軽に作ればいい」っていう声に耳を傾けてしまう。その通りではあるけれど、模型としてのクオリティアップへと繋がるとは決していえないんです。何かをやったらやったぶんだけの結果はクオリティとなって作品に表れてくるとは思います。

nishi：人ぞれぞれ"どういう仕上げを目指すのか"で模型作りの方法は変わってきますので。

keita：組んで並べたいだけだったら塗ることはおろか表面処理も必要ないわけですよね。でも僕らの作例みたいな方向性で作りたいと、もし思ってもらえるなら、やっぱいろいろやらないとですよね。

――つまり、80点以上の作品を作るための製作工程は"やらなければいけないこと"ではなく"必要になること"ってことですよね。

keita：とはいえ、いわゆる初心者の人たちにいきなり「逆算せえ!」っていったところで、作ったことが無いから逆算しようがないといえばないんですけど…。

nishi：それはもう「経験値」がものをいうところなんですかね。完成形が見えるかどうかなんてのはやっぱり数こなさないと分からないって話ですよね。

――よく数多く作ったほうが模型がうまくなると言われますけど、やっぱりそれに尽きると。

keita：もちろん考えて作ることも重要だと思います。僕でいうなら、MAX渡辺さんの作例はすごく真似しましたし、伊世谷(大士)さんの作例もそうですね。レプリカを作ってやろうって取り組んでみてもすごく技術が上がると思います。実際にMAX渡辺レプリカ製作はやりましたし、MAX塗りの作品作りは5、6年やりましたね。

nishi：そこに至るにはための目標設定は必要ですよね。このレベルのこの人のこの作品と同じように作りたい、みたいな。自分がどういうものを作るかで全然変わってくると思います。

――今のキャラクターモデルの仕上げの主流は、keitaさんやnishiさんみたいにきれいめに仕上げることだと思いますか?

keita：主流かはわからないですが"王道"とはいえるんじゃないかなと思います。ただ、僕らみたいな作り方ってなかなか完成させられないですし、精度はそこまで突き詰めずにウェザリングエフェクトでカバーしたり、最近流行っているミキシング仕上げも自分なりのオリジナル機体が作れるんでやっている人も多いですよね。

――展示会などでもミキシング仕上げは目を惹きますよね。

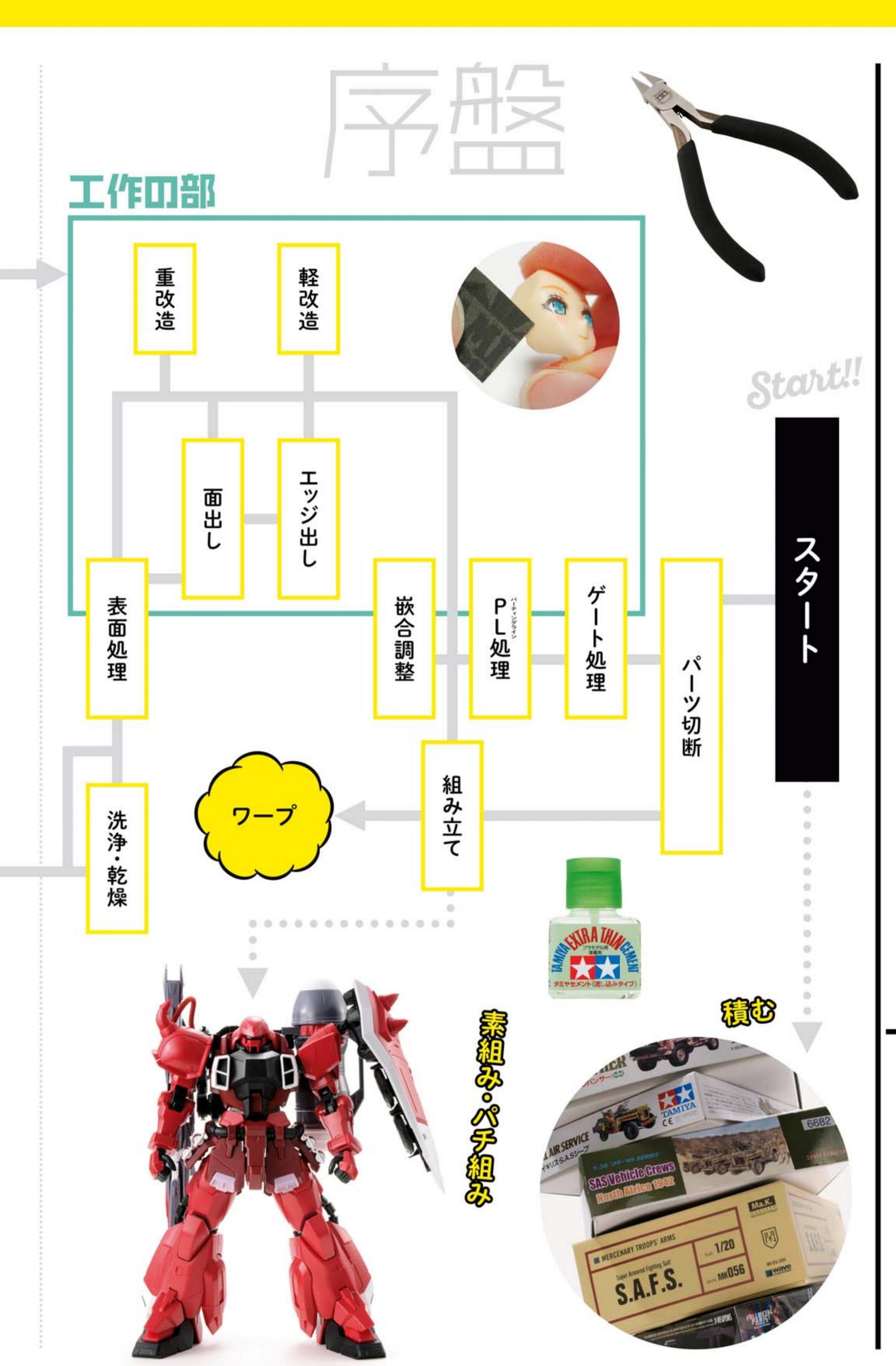
keita：僕らがまだ若かったころは、その時の模型雑誌で活躍されているプロモデラーに認めてもらえるような作品を作りたいっていうのがどこかにあったんです。今はSNSなどでアップされているミキシング作品をめざしている分母が増えているので、そういった作品が多くなっている傾向があるように思えます。

nishi：そういう作品もカッコよくするにはセンスがいるんですよね。ただ盛るだけじゃなく、まとまり感をちゃんと出すのは難しいと思います。あと、アニメに登場する機体がCGになったっていうのも大きいと思うんですよ。いわゆる「作画崩壊」がなくてバランスからなにから狂わないから、この時良かった作画のシーンの機体を作りたい、っていうのがほとんど無いんです。どれを見ても一緒で、それがそのままプラモデルとして出てくるから手出しが難しい。それで違いを出そうとすれば何か盛ろう、っていうところもありますよね。

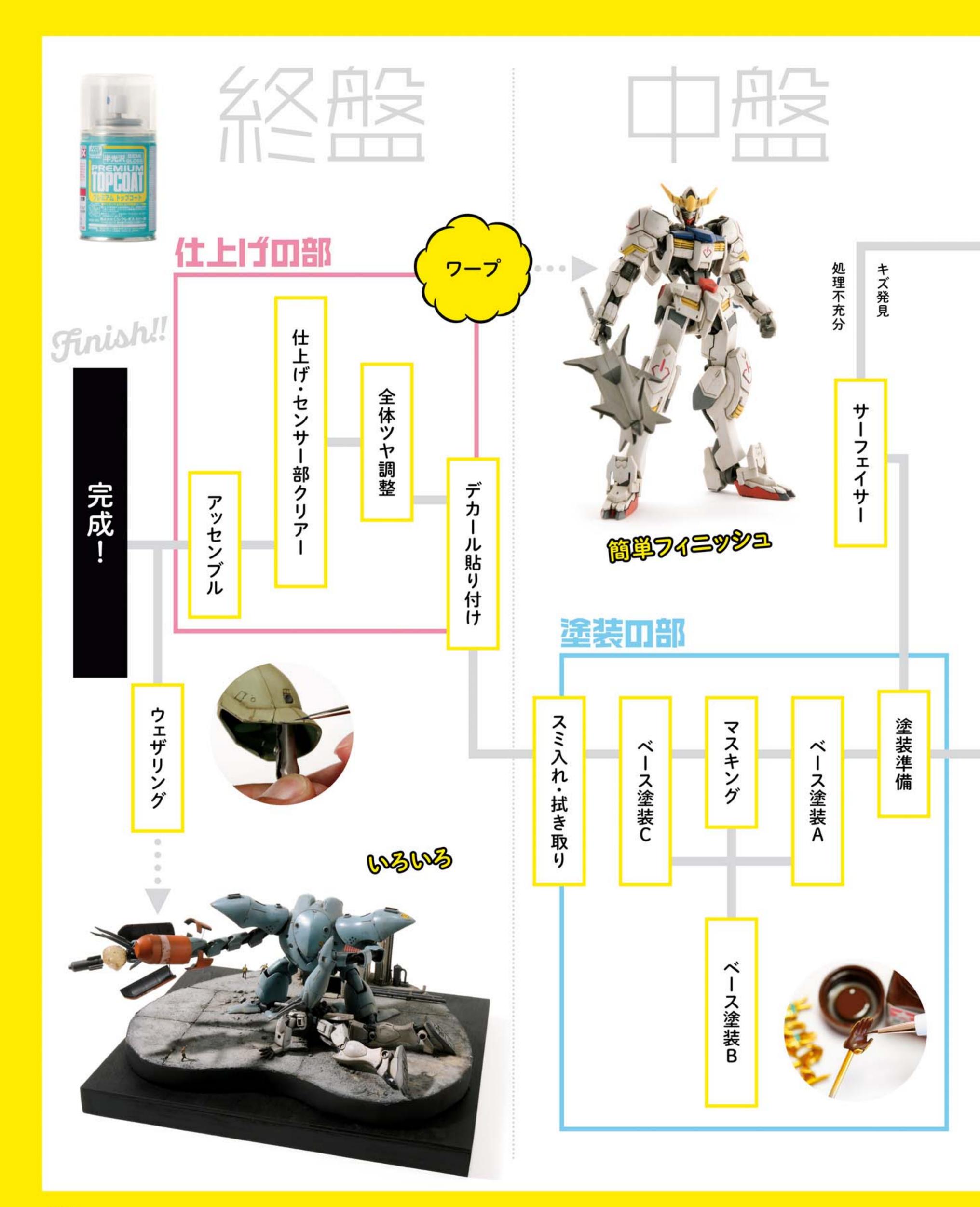
keita：「RX-0 ユニコーンガンダム」とかは完成されてて難しいですね。Ver.Kaのνガンダムもそれに近いと思います。だれが作っても大体あの形に収まってしまう。あれを弄るとなると、それに伴うつじつま合わせがかなり大変。逆に、最初のMGνガンダムとかだといろんなνガンダムが見られたんですけど…。

nishi：今のプラモデルシーンがそうなっちゃってるんで、僕らは主流どころか実は絶滅危惧種なのかもしれませんね(笑)。

模型製作基本ルート

構成／けんたろう

「月刊ホビージャパン」で模型作例やＨｏｗ ｔｏ記事を担当しているプロモデラー・けんたろうによる、模型製作における製作ルートを仕上げ別にまとめてみた。そのまま辿るも良し、目指す仕上げからの"逆算ルート"の参考にも役立ててほしい。

終盤
中盤
仕上げの部
ワープ
Finish!!
完成！
仕上げ・センサー部クリアー
全体ツヤ調整
アッセンブル
デカール貼り付け
ウェザリング
いろいろ
簡単フィニッシュ
処理不充分
キズ発見
サーフェイサー
塗装の部
スミ入れ・拭き取り
ベース塗装C
マスキング
ベース塗装A
塗装準備
ベース塗装B

キットのプロポーション変更への考え方

P.6-7で繰り広げた模型製作への取り組み方などの概要的なところからさらに具体的な話へと移っていく。引き続きkeita、nishiにキット全体の見映えに関わるプロポーションの変更について話を伺ってみた。

—作例などを製作していて、キットのプロポーションを弄ったりすることは多々あるとは思うのですが、キットのプロポーションへの違和感みたいなものはどこでどういう判断をしていますか？

keita：難しい話ですね…。今回の作例（P.44～掲載のガナーザクウォーリア）も少し弄っているんですけど…nishiくん、今回のこのザクのバランスカッコよくない？

nishi：いや～…ちょっと上腕短いかなぁ…。

keita：そう？　僕はこのくらいのバランスが好きかなぁ。

nishi：…ってなるわけです（笑）。そういうことですよね。だから、何を根拠にして何㎜伸ばさなきゃいけないとかは、正直自分の好きにしたらええねん、って話になっちゃうだけなんですよ。

keita：nishiくんからすると多分もうちょっとこう拳の位置が下にいって…（ぐりぐり腕を下へ動かす）こういうことでしょ？

nishi：そうそうそう。

—さっきよりもずいぶん拳の位置が太もも側へ移動しましたね。

nishi：う～ん…めっちゃ良いねぇ～。

keita：そうでしょ？　でも、僕はどっちかといえばスカートよりも上に拳があるほうが良いんです。どっちが正解かといわれてもどっちも正解なんです。

—そういった自分の好みのプロポーションへと修正するコツみたいなものって具体的にありますか？

keita：いや～…わかんないです。自分にとっての好きですし。女の子の好みと一緒？　いくら他の人がカワイイって言っていてもピンとこなければそれまでですし。それと一緒だと思います。センスですよね。自分の経験からくる〝一番カッコイイ〟が基になるので。

—例えば、自分がプラモデルを作るきっかけになる作品があったとしたらそれに寄っちゃうこともあるのでは？

keita：それはあるでしょうね。前号のMGストライクフリーダムガンダムの作例なんて伊世谷（大士）さんの作例が基盤になっていますし。

—keitaさんの中ではやっぱり伊世谷大士さんの作品のバランスが自分の中である程度の答えになっているわけですか。

keita：そうですね。かつて伊世谷さんが作られたフルスクラッチのストライクフリーダムガンダムを見てカッコイイなって思ったから、自分の中にセンスとして取り込まれていると思います。MGフリーダムガンダム Ver.2.0って、それまでに比べてつま先が短いじゃないですか。あのバランスが好きな人は僕が前号で作ったMGストライクフリーダムガンダムの作例はつま先長いなぁ、と思うでしょうし。それは大事なことだと思います。Ver.kaが好きな人はカトキ（ハジメ）さんのイラストが正解になるわけで、もはやどうやったらというか、自分に聞くしかないと思いますよ。

nishi：それはもうさっきの話のように経験であったりとかそこで培った自分のセンスの問題ですよね。

keita：こうやったほうが最大公約数の人にカッコイイって思ってもらえるバランスはあるかもしれないです。いわゆる〝黄金比〟みたいなものでしょうか。でもそれってMSによっても変わってきますし。

nishi：全体のバランスを見て各部の比率を数値化しているモデラーさんもいるみたいですよ。

—それも結局、その人の好みのバランスにはなってるわけですよね。

keita：自分の中での違和感を消す、としか言えないですね。どうやったらカッコよくなるか、を目指すよりも違和感を消す方が早いと思います。なんか脚が短いなぁ、腕が短いなぁと思えば長くすればいいんです。

—そういう幅増し／幅詰めの数値ってどう決めてます？

keita：どこか形を変えれば必ず違うところに違和感が出始めるんです。脚を延ばせば上半身が短く見えて、上半身を縦に伸ばせば幅が細く見えてくる。じゃあ幅増しも…とやっていくと、どんどん巨大化していくんです。そうならない一番ベストのところで留めておいたりしています。2㎜太らせたら上側のバランスが悪くなるけど今の状態だと細いのは明らかだから間とって1㎜にしとこうか、という感じです。基本的に今のキットは組んだらカッコよくできるようになっているので、ホント好みですよね。あと今回の作例は、劇中で大破した機体を修理して再登場したら…？　っていうイメージから作ったんですが、そういった自分なり説得力を持たせたコンセプトからのプロポーション変更もポイントとして使えると思いますよ。

自分の好みのプロポーションを見つけ出せ！

プロポーション変更の効果&解説

インタビュー中にkeita、nishiが繰り広げたプロポーションの変化について、
モデラー・けんたろうが秘蔵（？）のHGジムシリーズを使って具体的に検証してみた。

1 上腕を伸ばす

作業として一番楽なのがこの上腕を伸ばす工法。まず、上腕の取り付け位置をすっぽ抜けない程度に下にずり下げて見る。これだけでもほぼ完成が見えてくる。あとは伸ばした距離に合わせて上腕の外装パーツをプラ板などで延長して、軸も抜け落ちにくく太らせるなり延長するなりの加工をするだけ。検討から作業まで、一貫して完成形が見えているので失敗もしづらい改造がこの方法。

3 前腕を伸ばす

前腕のパーツを刻んでプラ板をはさむのだが、ここはポリキャップや関節構造が入り込む部分でもあるので、延長部をまず決める必要がある。だいたいのキットで消去法でこのあたりというのが決まってくる。HGジム・コマンドもそうで、シールド受けのポリキャップの少し上のラインがちょうどよかった。延長後の整形が若干大変なのと、延長したイメージがややつかみにくく、やった結果イメージと違ったという失敗の可能性がある。

HG ジム・コマンドを使った、腕部のバランスによる3パターンのプロポーション変更

いいキットをより良く。HGジム・コマンドは傑作キットで、強すぎず弱すぎない感じの細身の体躯をよく再現している。とはいえ、握り拳が大きいことが気になる。最近のHG系統のハンドに合わせたときに、ハンドが小さくなったことで腕全体の印象が短くなってしまう。そこで、HGジム・コマンドは腕の長さをもう少し足してやろう、という改造に入ることに。

腕を伸ばすということで、腕の各ブロックで伸ばす工法を試してみる。前腕を伸ばす、上腕を伸ばす、関節を伸ばす、の3パターン。この3つのパターンの作業難度や伸ばすことで何が起きるかなどを見ていく。

2 関節で伸ばす

上腕と前腕それぞれの形状がどちらもよくできているとき、一番触りやすいのが関節。改造の表現で"タイミングを変える"という言葉を使う人がいたりするが、それに含まれる工法といえる。短い距離なら単純に上腕と同じく関節パーツを関節から少し引き抜くなどの方法が採用できるが、せっかく伸ばすならもう一ヵ所可動ポイントを増やすのもアリ。関節を増やそうとすると可動クリアランスを稼ぐなど工作難度もぐっと上昇するが、可動で得られる効果も抜群。

上腕は各パーツに影響をほとんど与えず、こっそり伸びた感じになった。関節の延長はやりすぎるとだらしない感じになるが、これもまたジム・コマンドならやっても良い方法といえそうだ。前腕は近年のMGジム・コマンドシリーズを彷彿とさせる今風な仕上がりに。腹部を伸ばすともっとMG風になるだろう。

HG ジム改を使った腕部と脚部のプロポーション変更

「月刊ホビージャパン」2020年4月号のマテリアル特集で改造したHGジム改。キット状態よりもう少しスラっとした立ち姿にしたかったので、腕と脚の延長を敢行。それとヒジにつくマルイチモールドが少し大きく感じるので、他のパーツから持ってきて関節部がスリムに見えるようにしてみた。

脚部

腕を伸ばしてスラっとしたぶん、太ももを伸ばして全体のバランスを取る。組んだままの堅牢そうなジム改も好きだけど、やっぱり細身でスラっとしたジム改がほしいからとにかく延長、細める、という工作が多くなる。

さらに今回は、足のボールの付き位置をわざと斜めに倒すことで、足首内のポリキャップとの位置関係を改善。無加工だと足首が内側に入り込む感じで接地するが、加工したことで足が少し外側で接地するようになった。

腕部

腕はとにかく太い印象で関節も大きい。上腕の面が多すぎるというのもあって、まずこの上腕を整理することから始めた。ガリガリ削って上腕を細くすることで腕自体にメリハリをつけた。これは関節が同じなら他のキットから持ってきて検討できる。ジム・カスタムやジム・キャノンⅡの外装を使ってみればひとまず効果は確認できる。面整理のついでにマルイチに当たる部分も削る。少し寸足らずになったので、関節を少し深く挿せるようにする加工。上腕の延長加工などもしておく。それでもまだ伸ばしたかったので前腕も延長。あとはマルイチを削り取り、小さいものを調達する。

HGジム改を踏まえてさらにプロポーション調整を突き詰めたHGパワード・ジム

さきのジム改の改造を受けて、さらに腰を伸ばしたりいろいろやってみたのがこちら。①腕の改造は引き続きしつつ、②肩の接続位置を上げてみたりと着ぶくれ感とスラっとした感じのせめぎ合い。③腰とコクピット下部を少し延長して、腕と合わせて全体を伸ばしていく。④足は内部にひとつボールジョイントを入れて二重のボールで接地しやすくしている。

あと全体的にHGジムを加工するときは、たくさん改造しても困らないように省力で効果の高いものを選ぶようにしている。いっぱい作りたいからね!

RG νガンダムを自分の好みのプロポーションにアレンジしてみる

解説／けんたろう

アレンジの効いた体型は肉眼だと良いが、特にスマホのカメラで撮ると脚長効果が出すぎる。じゃあ脚を短くしよう、というのはけっこうキットの良いところをスポイルしている気はする（普通体型を求めるならHGUC版を買うという選択肢もある）が、実際やってみるとどうだろうか。という実験。

▲これで4mmほど短くなった。ヒザの位置をみれば変化がわかるだろう。このあとさらに調子に乗って太もも部分でも短くしてみた

▲太くなったぶんを削り込んでスムーズなカタチにする

▶中身もあり装甲をつけるダボもあるので切る場所は消去法で決定。スネの前、ダボの真下。3mmほど切り取って、再接着する

◀スネ下部のパーツがちょっとだけ干渉するので切り取る。ニッパーで少し切るだけ

◀歪みは前側に出すように、接着位置は後部で合わせた

◀▲足長に見えるのはある意味このキットの個性ではあるので今回の改造には葛藤はあったものの、結果的に自分は満足できるプロポーションになった

プロモデラーが行う面出しとエッジ出し

表面処理作業のメインとなる「面出し」。特にメカキャラクターキットでは、成型の都合によってどうしても起きてしまうヒケやエッジのゆるさがクオリティに直結してきてしまうため、クオリティの底上げのためには必須と言っていい作業といえる。プロモデラーのお2人はこの作業についてどこまで突き詰めているのか聞いてみた。

―特にメカキャラクターキットだとにかく面出し作業を行うじゃないですか？プロモデラーがどこまで面出しを突き詰めているのか知りたい人も多いと思います。実際どうですか？もうことごとく面出しされていますか？

keita：やらないといけないところはやります。成型の都合で形状がまずいところとか。でも最近のキットってカッチリできてるじゃないですか。下手にヤスリかけるとエッジをなめる場合があるわけですよ。だから、こことここはやらないでおこう、その代わりにここだけは面出しして、全体的に面出ししているように見せたりしています。

nishi：こういう見極めは経験値によるところのような気がしますねぇ。

―そこも自分の好みに基づくところだったりしますか？

keita：好みで、というよりは、単純に塗装するときのことを考えますよね。きれいに仕上げるため。塗装したらモールド消えるなっていうところを彫り直すのと一緒です。これも完成形からの逆算によるところからだと思います。

―そういえばC面ってどうしてますか？

nishi：C面を無くすと情報量が極端に少なくなりますよね。

keita：エッジをキンキンにする＝C面取るって思っている人がたくさんいますけど、そうじゃないんです。

nishi：C面ありきでキンキンにすればいいんです。

keita：場所によってはC面を増やす場合だってありますよ。あまりにも単純な形状だと思ったところにC面を足すと1本だったラインが2本に増えて1面増えるわけじゃないですか。光が当たったときの色がひとつ増えることになります。それも情報コントロールのひとつになるので、案外みんなC面を軽く見てますけどC面って重要ですよね。

nishi：大事ですよねぇ。

―C面ってメーカー都合でつけられた面という印象を持っている人も多いように思います。

keita：いわゆる"バンダイエッジ"とC面を勘違いしているってことですよね。バンダイエッジはパーツのヌケの関係とかであえて落としてある部分で、C面とは違うんです。C面を消す場合もありますけど、それは消したほうが見映えが良いかな？っていう理由。C面を加えるだけでなく幅のコントロールもします。広げるとC面の情報量が増える分、それ以外の面は小さくなるわけじゃないですか。それによってムクんで見せたり、逆に細くすれば長く見せたりできるので、C面の幅のコントロールも実は案外大きかったりします。それが0.5㎜なのか1㎜なのか2㎜なのかで全然見た目も変わります。

―細かい話なんですが、トサカの部分のC面ってどうしていますか？モデラーさんによって結構違っていて、そこからC面の処理について疑問が出てきたんです。

keita：どうしてたかなぁ。ないほうがシャキッとは見えるけれど…？

nishi：スケールで変わってくると思います。そのキットのトサカのバランスも関係してきそうですが。

keita：たしかに。1/60だとあったほうが良いと思うし、1/144だったらないほうがいいかもしれないです。

nishi：もしパキパキにして違和感があるときはデザインナイフとかでスっと軽くC面を入れちゃったりすることもあります。例えば、プラ板を追加したときとかにわざと面を落としたり。キンキンになりすぎると取って付けた感が出てしまうんで。

keita：100%のエッジが逆に違和感を出してしまうんで80%くらいにしちゃうってやつですね。必ずしもキンキンにすることが良いとは限らない。ラウンドしている部分もそれはそれで残しておかないとローポリゴンみたいになっちゃうので。

―ライターのけんたろうさんは、太もものC面はエッジを落として丸みを持たせたりするって言ってましたね。

keita：それも有りだと思います。周りのバランスにもよるとは思いますが。

nishi：自分だったら脚の全体で見たときのラインの繋がりで判断しますね。同じラインにC面があるなら同じ形状でつながっていたほうがきれいだと思うので。

keita：今回のザクは丸みはあるけどエッジは出してますね。調整が難しいんですよね。

nishi：すぐゆがみますしね。曲面と曲面のエッジってね。

keita：C面ではないですけどディテールの入れ方で見え方を変える方法はよくやります。前号のストライクフリーダムガンダムの太ももはディテールを外

側に持っていくことで視点が左右にバラけて太く見えるように錯覚させてます。太く見せたいけど実際に太くしたらシルエットがおかしくなる場合に重宝しますね。「月刊ホビージャパン」の作例で作ったMGV2アサルトバスターガンダムで胴体に白い線を入れることで胸をちょっと上に見せるっていうのもそれです。

nishi：僕も、前号のインフィニットジャスティスで、スネの部分も色変えてディテールを追加して見せ方変えてます。

keita：これはカッコええな〜！

nishi：だろ〜！ カッコイイだろ〜‼ …って、自分の作品を自分で褒めるようなこと滅多に言わないですけどね（笑）。

keita：本当に足を延ばしちゃうとダクトとかの位置が変わってバランスおかしくなるからですよね。

nishi：ここまでずっとピンク系できているのになんで突然ここも白なの？っていうバランスの調整ですね。白の面積が多いことで広がって見えて短くも見えますし。そういう色合いとかでも見せ方を変えることはできますね。

keita：だからもうすべてですね。面ひとつとってもそうだし、C面もそう、スジ彫りの太さでもコントロールできると思っているんですけど、それができる部分とできない部分はどうしても出てくる。素材であったり、裏面の構成だったり、軸がある場合には穴開けたくても空けられないとことかもあるじゃないですか。そういう場合は違う加工にするとか、そもそもなかったことにするっていう場合もありますよ。

C面の処理だけでも大きく変わる模型の仕上がり

ここでは話題の中心になったC面の処理について3つのパターンを実践。C面の有り無しで仕上がりの雰囲気が大きく変化する。　解説／けんたろう

C面の有無で変化するディテール感と情報量

HGジム・コマンドの頭部を使った比較実験。左はキットそのまま。右は設定イラストに合わせてC面を徹底的に取り除いている（頭部上面のちょんまげ部分に注目するとわかりやすい）。C面の除去は削り込むか何かを盛って形状出しをしていくかで分かれるが今回は削り込みで対応している。

左に比べてC面を除去したほうは各部がツンツンとしたエッジになるので、やや固くシャープ感のある力強い印象にはなった。ただし情報量という意味では顕著に落ちているので、トレードオフの関係、といったところか。

C面の有無でプロポーションを変化させる

HGジムの向かって右側のC面を大幅に調整してみた。良くも悪くもジムらしいボテっとした見た目ではあるが、C面を無くすことでシャープ感を高め、ラウンドしていた面も平面気味に削ったので、特に腕はかなり細身に見えるのが確認できる。逆に肩はもともとC面が無いため、装甲が薄く見えて弱そうだ。C面を加えることで厚みが生まれ強そうな見た目になるとともに、シャープになった腕とのバランスも取れている。

ラウンド部分に面を追加することの効果

HGジム・コマンドのシールドの側面にエッジをわざと付けてみる、という考察。のちのキットでもこのタイプのシールドは立体化されているので、それを参考にした。まるっとした元のカタチの方が防御力は高そうだが、エッジをつけるとシャープな感じが強まる。

スジ彫り表現の可能性

ディテールアップのひとつ「スジ彫り」。平滑なところに追加することはもちろん、もともとあるスジ彫りをシャープに彫り直すこともディテールアップに繋がる。ただ、そのスジ彫りも単に既存の幅で彫るのではなく、幅の変化、彫り方など、さまざまな方法で表現の幅は変えられる。

―ディテールアップの要にもなってくるスジ彫りのことをお聞きしたいんですが、以前BMCタガネを幅ごとに使い分けられていると耳にして、具体的にどういう使い分けをされているんですか？

keita：そうですね、ぼくは1/144だったら0.075㎜。MGとかの1/100は0.15㎜、0.2㎜がメインになったりします。なんでそう使い分けているかと言われると説明が難しいんですけど、ここはちょっと目立たせたい、っていうところがあればわざと0.2㎜を使ったりとか。状況で変わりますね。

―nishiさんは最近0.075㎜にはまっていると。

nishi：今はそれがメインですね。

―それはスケール関係なく、ですか？

nishi：そうですね。でもそれは作品にもよって変わることもありますし、キットによってもディテールの太さが違うじゃないですか。例えば「月刊ホビージャパン3月号」の表紙モデルとして作ったMGガンダムバルバトスってディテールがすごく細いんですよ。それに合わせて彫り直してシャープにしようと思ったらそれよりも細いもので入れないと線がヨレちゃうんです。そのスジ彫りに入るBMCタガネが丁度0.075㎜だったんです。

keita：BMCタガネだけではなく、目立てヤスリもよく使いますね。ゴッドハンドさんから小さくて細いのも出てますけど、普通のやつでも全然細いので使えますよ。それでいったんアタリを付けてBMCタガネで彫り直す。目立てヤスリはC面の面出しにも使えて便利です。

nishi：本来は立てて使うものですけどそういったヤスリ掛けにも便利ですよね。のこぎりの刃を立てるときに使うから目立てヤスリ。

keita：あとはエッチングノコもよく使いますね。BMCタガネはもともとあったディテールを彫り直すことには向いているんですけど、ちょっとでも曲がっている線に対しては追従するだけで矯正することは難しいんです。だからエッチングノコで新たに真っ直ぐなディテールを作ってからBMCタガネで彫る必要が出てきます。

nishi：エッチングノコはレジンキットで重宝しますよね。レジンキットにBMCタガネは向かないんです。スジ彫りが真っ直ぐだったとしても中の形状が平坦じゃなくてボコボコしていると、その形状にBMCタガネが追従してどんどんボロボロになったりするんです。

keita：BMCタガネが広まる前からある彫金タガネも使っています。BMCタガネは先端が平たく尖ってますけど、彫金タガネは先端の裏側にC面が入ってるんですね。押して彫れるのも特徴です。

―本来は後ろから叩いて金属にエングレービングを彫ったりするガチのやつですもんね。これは細いのが無いんでしたっけ？

keita：0.3㎜からですね。凹みモールドをフリーハンドで彫って同じ幅のBMCタガネできれいにすると。フリーハンド彫りで結構使えます。

―BMCタガネは押しては使えないですもんね。

keita：メリっと食い込むだけなんで。太いタイプは押し切りで使っちゃったりしますけど、刃が欠けたりするのでオススメはしません。

―もともとのスジ彫りの幅を活かすのか、それともその幅を利用して少しだけ幅を広げたりするのか、そうやって表現の仕方でスジ彫りの幅を変えたりとかしますか？

keita：それはやりますよ。もともときれいなスジ彫りを彫り直すとかだったらそのままの幅でいくんですけど、抜きの都合でスジ彫りの形が変な場合には太めのスジ彫りを入れたりすることもあって、それもまあ、見たときのバランスによるところがあったりしますね。

―幅が広い段落ちのところの周りをいつもどうしようかと思ってしまうんですよ。そういうところは必ず彫っておいたりしますか？

keita：それを全部やるとうるさくなるので、そこの装甲が分割されているようにしたい場合は彫って、そうしないところは何にもしないです。

nishi：スミ入れをきれいに入れたいと思ったらやっぱりやったほうがいいと思います。段落ちのところでも、スミ入れをした方が全体的に締まって見えるなって思ったらすればいいですし。

keita：極論、スミ入れしないところに彫り直しはしなくていいと思います。エアブラシを使ってエナメル塗料を段落ちモールドに吹いて拭き取る色分け再現方法を取るときにきれいに仕上がらないリスクにも繋がるので。

―スジ彫りは細いのと太いのとでは情報量的には太いほうが多いことになるんですよね？

keita：うるさくなりますよね。マジックで書いた文字が並んでいるのとシャ

ープペンシルで書いた文字が並ぶのとでは、シャープペンシルの方がうるさくないじゃないですか。だから強弱で使い分けますよね。ボディのラインは太くしよう、その代わり前に入っているラインは細くしようとか。全部0・2㎜とか0・3㎜で彫ってしまうと野暮ったくなるというか…。

――全体的に太ましくなるというか、メリハリもなくなりますよね。

nishi：0・2㎜くらいの太さだったら、彫った面の片側端っこの面に沿って0・075㎜を彫ってそこだけスミ入れするとか、そういう調整をしたりしますね。段落ちモールドにパーツの切れ目を作る感じというか。

keita：要は、ここまでは同じパーツでここから分割されているっていう表現ですよね。

nishi：それで情報量を調整します。0・2㎜は太いなぁって思ったりしたときにです。あと、BMCタガネで彫り直すと角が立ったスジ彫りになるんですけど、本来はそんな角の立った溝はないんです。ちょっと角が取れてます。カメラとかもそうですよね。だから僕の場合はスジ彫りをしたら必ず両方若干角を削ります。彫り直したときのバリ取りにもなりますし。

keita：そこが直角になっていると本来入るはずのハイライトが入らないから、それをやることで情報量も変わります、っていう話ですよね。

スジ彫り表現、0.05㎜の差で大きく見え方が変わるのか？

スジ彫りの幅で表現を変えてくるプロモデラー。ほんの少しの差をこだわる理由を実際に検証してみた。

解説／けんたろう

写真は1/144スケールの前腕に0.1mmと0.15mm幅、上腕に0.3mm幅でスジ彫りをして、塗装後にライトグレイのスミ入れをしたもの。塗装ぶん少し埋まっているはずだが、しっかり0.05mm幅の差までわかる。上腕はひっかく回数を変えてテストをしたが、深いほうがより黒く見える結果に（右）。細さだけでなく、深さでも見え方が随分変わるのだ。

0.3㎜（深）
0.3㎜（浅）
0.15㎜
0.1㎜

ちなみにこれは1/144スケールでスジ彫りを0.2mmのみ使って彫り直したもの。スミの流れは比較的きれいだが、メリハリはなく野暮ったい印象。スケールに合わせた幅のチョイス、もしくは細いタイプを織り交ぜて変化を付けたほうが仕上がりはらしくなる。

スジ彫りをして感じたのはツールとプラスチックの相性。使うスジ彫り工具によっては彫れすぎるケースもあって、ツール自体もそれぞれ適した切れ味のものを選んで使う必要があるということ。そして幅だけでなく彫り込む深さによっても見え方が変化するので、深く彫れば幅も広がるニードルタイプよりも、深さだけが変わるタガネタイプへの支持が強い理由も良くわかる結果であった。

スミ入れの色って、どうやって決めていますか？

スジ彫りとくればそこに流し入れる「スミ入れ」の話。スミ入れに使う色のチョイスは人それぞれ。見せ方次第で大きく変わってくる。オーソドックスな白地に対するスミ入れは大体の想像が付くが、赤や青、黒いパーツにはどういった色をチョイスすればいいのか意見を伺ってみた。

――スミ入れの色のチョイスにこだわりはあったりしますか？ 迷うところでいえば赤とか青とか、そもそも黒のパーツって何色でスミ入れしようか考えてしまうんです。

keita&nishi：入れない！

――（笑）

nishi：終了！ …いやまあ、黒いパーツのスミ入れについてはよく2人で話すんです（笑）。

keita：白でスミ入れとかする方がいらっしゃいますけど、僕はちょっと趣味じゃないんです。白に対してグレーやライトグレー入れたりするのは分かるんです。でも黒にダークグレーを入れてもダークグレーじゃないですか。スミ入れって奥まったところするものだから、元の色よりも暗くないと意味ないじゃないですか。だから黒には入れない、が正解だと思っています。

nishi：もし黒にライトグレーを入れるならエッジに入れてハイライトっていう表現にしちゃいますね。

keita：MGシリーズなどで内部フレームが露出しているようなところがあるじゃないですか。ストライクフリーダムガンダムの脇の部分とか。そういうフレームがグレーのときにはその付近のディテールにグレーを塗って下のフレームが少し露出していますっていう体の仕上げを行ったりはします。でもそれは太いラインの時だけ。細いラインだと黒くなっちゃうので。

nishi：僕は白に入れる色はライトグレーが一番使いやすいと思います。スジ彫りの深さによって変わってはくるんですけど。浅ければライトグレーで深ければその色味が濃くなるんで。

keita：ライトグレーは白には合うけど赤に使うのはちょっと気持ち悪いかなぁ。

――赤は茶色とかですか？

keita：僕はスモークを入れたりします。スモークはディテールが細いところは黒になるし、浅くて平たいところは下地が透けてくれるので。

nishi：スモークだとその色の濃い色みたいになるんですよ。

――そもそも、スミ入れに黒を使うのって敬遠されますよね。

keita：スジ彫りの太さにもよると思うんです。ダークグレーでも0.1㎜の幅に入れたらほぼ黒に見えますし。でもやっぱりちょっと幅広いところにエアブラシでスミ入れ吹きするときに黒だとちょっとうるさかったりしますよね。だからダークグレーに留めるくらいがちょうどいいと思います。色が付いているパーツにもダークグレー。ただ、これは僕のこだわりなんですけどガンダムのカメラアイの周りだけには黒を使います。目をくっきりさせたいので。

nishi：赤にライトグレーは赤の方が濃いんですよねぇ。だからダークグレーくらいがいいかもしれないです。

keita：さっきの黒にグレーを入れる状況と同じでスジ彫りが目立って、奥にあるはずのものが手前に見えてくる感じがして違和感があるんです。それこそ黒のほうがいいんじゃないかなって思います。

白いパーツにスミ入れ。3色の見え方。

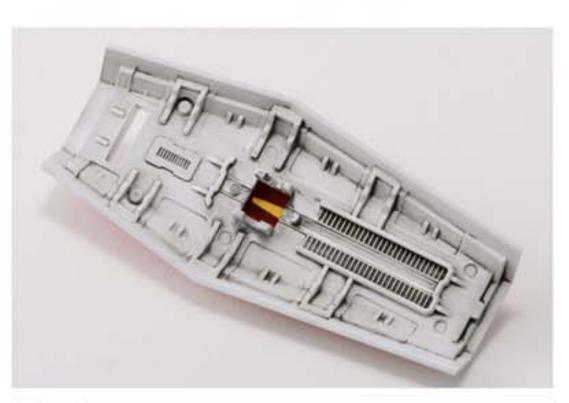
解説／けんたろう

効果がもっとも顕著で一番神経を使う白いパーツへのスミ入れ効果を検証。keita、nishi両氏オススメのライトグレーと基本タブーとされるブラック、そしてけんたろうが試しに選んだダークアースの3色の仕上がりをご覧いただこう。

ライトグレー

◀グレー系のスミ入れとしてはわりとニュートラルでホワイトともよくマッチした。個人的には少し濃い印象はある

ダークアース

▲ウォーム系のグレーとして使用したが、若干汚し的な要素が加わってしまった印象。とはいえスミ入れとしてはわりと万能選手で、ジャーマングレーと混ぜてどこにでも使っていけそうだ

ブラック

▲やはりブラックは白のスミ入れとしては濃すぎる印象で、塗装面の仕上がりにもよるが拭き取っても汚くなってしまった。結果的にグレーがかった印象

ほかに考えられる色としては油彩系の「ウェザリングカラーフィルタ・リキッド」などがある。「レイヤーバイオレット」なども候補として挙がるだろう。またディテールが密集しているところやはっきりとしたスジ彫りは薄い色、強調したいところは濃い色など、色を変えてメリハリをつけるのも大事になってくる。

塗装する色はビン生or調色？色味に対する考え方

現在模型用塗料はラッカー系だけでも膨大に展開されており、それに頼って困ることはほとんどない。ただ、独自の色味にこだわるのも模型の見せ方のひとつで、ハイクオリティ仕上げへと繋がる鍵も垣間見える。keitaとnishiの考えはどうなのか。仕上げの方向性など共通点の多い2人だが、色に関する方向性は少し違う模様。個々の意見をご覧いただこう。

――お2人は方向性は似ていますが、最終的な仕上がりには違いが見られます。

nishi：仕上げ方も育ち方によるというか、見ていた雑誌で全然違ってくるんですよ。

keita：そうそう。僕はどっちかといえば「月刊ホビージャパン」で…。

nishi：僕は「月刊モデルグラフィックス」でしたね。

keita：だから昔のnishiくんは仕上がりが淡くて、僕が濃い仕上がりでした。そこからだんだんnishiくんは関節とかは濃いほうがいいなって言いだして、僕は淡いほうが…で似てきて(笑)。

nishi：一回SDガンダムを一緒に作ったことがあって、作風が寄りすぎてクロスしたことがありましたね。

keita：でももし設定に合わせて作ってほしいって言われて色と形どっちに重きを置くかっていったら、僕は形ですね。色はライティングで変わっちゃいますし。ちょっと濃い目だなって思えば濃い目にしますけど、まったくおんなじ色っていうのは無理だと思うので。だから形状のほうに重きを置きます。ただ、当然2次元を3次元にすると嘘がいっぱいでてくるので、そこをどうつじつま合わせるか。ということはやっぱり立体を把握する「空間把握能力」が必要にはなってきますけど、僕にそれがあるかはわかりません(笑)。

――お2人はビン生派と調色派でいったら…？

keita：基本的に僕はビン生で、もっというとテストピースとかも作らないです。塗ったときの記憶とフタを開けたときの塗料の色で大体塗って乾燥した時の色味がだいたい読めるんで、それで色を決める感じですね。黄色だけはちょっと調整します。赤も昔は白を入れて少しピンクにしていたんですけど、トップコートを吹いた時点でちょっと白くなるじゃないですか。じゃあピュアレッドで良いか、と思ってそれからは基本的に赤はピュアレッド。青はほぼラベンダー、白はスーパーシェルホワイト。ガンダムを塗装する場合はほぼそれです。前回のMGストライクフリーダムガンダムの作例もそうでした。金はスターブライトゴールドです。色はもう自分の好きな色が決まっちゃっているんで、よほど指定がなければ今まで使ったことがある色を順繰り足して使っていることが多いです。特殊なカラーだったとしても今は色数も色の振り幅も多いので製品から近い色をチョイスしていますね。

nishi：僕は調色派になるんですかね。前回のMGインフィニットジャスティスガンダムの作例に使った赤にはかなりグレーを入れました。撮影される時のことも考えて色をチョイスするので、赤飛びするかもしれないと思ったらちょっと落ち着かせたいって思っちゃいますね。

――nishiさんは結構その辺りも考慮して調色されているんですね。

nishi：とはいっても、ビン生でも塗装することもありますよ。

keita：昔ほど調色にこだわる必要がなくなったってのもありますね。ビン生の色が良くなってきたこともあって。

nishi：正直そこは僕としてはなんともいえなくて、自分が趣味で作るときはかつての「モデルグラフィックス」寄りのものすごく淡い色味にするんです。そのためには白を混ぜていく必要があるんですけど、ただ白を混ぜただけだと変な色になってしまう塗料がたくさんあって、例えば濃いブルーとかに白を入れると変な水色みたいになるから、調色してバランス取らないといけなくなりますよね。

keita：色味は塗料の隠蔽力も関わってくるので、サーフェイサーの色には結構こだわるかもしれないです。赤と黄色にはピンク、白とグレーにはライトグレー、関節やフレームは黒か吹かないか。

nishi：何色に何色混ぜたら何色になるのかっていうのを分かっていない人が多くて、まあ普通に生活していて知っておく必要はそんなにないですけど、そういう色の重ね方でどんな色になるのかとかは、模型を作るならある程度勉強しておくと便利です。

――黒といえば、黒いものは黒く塗りますか？

nishi：黒は黒で塗ります。

keita：2次元である絵を描くときには明るいところはグレーで暗いところは黒に分けないといけないと思うんですけど、3次元になった時点で光が当たったところがグレーになるので、黒で良いんです。だって、黒の車は黒ですよね。ドアのところだけグレーになっていないですよね？

nishi：僕も同じ考えですね。

――ツヤ消し仕上げにすると余計に光が反射して黒もグレーになりますもんね。

nishi：エナメルの革を表現するのにグレーを入れるとかはしないですからね。本物と同じく真っ黒でテカリがある状態にします。

keita：むしろ黒を真っ黒に仕上げることが難しいですよ。特に昔はツヤ消し仕上げで黒にするのが難しかったです。ザラザラが目立つから。僕はさらにクリアーを重ねてザラザラ感を消したりしていたんですけど、スーパースムースクリアーが出たからしっとり仕上げられるようになりました。あと黒の上からトップコートするよりもツヤ消しの黒を塗るほうがきれいって言われてました。いまでもそうかもしれないです。結構黒サフを多用しているのはそのせいだったりします。

黒は黒で塗るのか、黒に見立てるのか。

黒は黒で塗るべきか問題の発端は、撮影の面にもある。例えばユニコーンガンダムみたいな全身白いモビルスーツは撮影すると、つま先の紺がかなり濃く見える。同じように黒が存在するとぐいっとそっちに引っ張られたり、濃い色が意図せず偏位してしまうことも多い。撮影して、印刷してという工程を経るので、オーダー側はそのあたりを織り込んだうえで、黒を塗るなという要素もあるわけだ。

例えばカウリング色。いま自分はスケールものでは組立説明図の色を忠実に塗ることが基本だが、カウリング色というカラーがある。名前どおり帝国海軍機などのエンジンのカウリングに使われる色だが、そのままでは黒くなってしまう。そのため、少し白を入れて一段階明るくして本体色と合わせる。

またジャーマングレーの戦車がある。これは当時のカラー写真を見ても本当に黒で、塗料もおおむね黒い塗料になっている。ただ直接黒を戦車に塗ると本当に真っ黒なので、けっこうどうしたものかと悩んだ時期があった。そんなときに先輩から「Mr.カラーの333番のグレーはジャーマングレー」として使うと便利だよ、と教えてもらった。なるほど黒に近いグレーのほうがいろいろ便利なのは驚きだった。まあジャーマングレーの戦車はグラデーションなどを考えると黒色スタートもアリ。

そして例外的に全身が黒の場合、黒で塗って良いというのはある。JPSロータスが黒じゃなかったら泣いてしまう。そしてそういう黒へのこだわりが詰まった塗料も発売されている。フィニッシャーズのブルーブラックがそれで、スプーンの首元をみるとわかるが青っぽい飛沫になっている。

黒の代替えとして使えるカラー

※すべてGSIクレオス「Mr.カラー」使用

エクストラダークシーグレー

▶Mrカラーの333番。黒の代替色のなかではもっとも明るいグレーとなる。キャラクターキットでは濃いグレーとしても使えそう

カウリング色

◀ちょっと青みがかった黒といったところ

カウリング色+ホワイト

▶黒さをマイルドにしたいときにはオススメ

ジャーマングレー

◀戦車の色としてお馴染み。Mr.カラー版は黒と言い張れる黒。でも実物戦車の写真はもっと黒いと言われている。黒は黒で塗るのか論争の火付け役

解説・文／けんたろう

黒の仕上がり塗装比較

※ブルーブラック以外GSIクレオス「Mr.カラー」使用

ブラック+フラットベース（少々）

▲こちらはやや腰の引けたフラットベース添加だったので、少し甘めのツヤ消し度合い

ブラック+フラットベース

▲あらかじめ添加してつツヤ消しにする。気持ち多めの適量を入れるといい感じにフラットブラックになった

ブラック

▲もっともオーソドックスなツヤ有り黒。各フラット仕上げはこのブラックを基にしている

ブラック+スーパークリアーつや消しコート

▶フラットベースを混ぜるのと比べて、やはり上から1枚重ねている感じで明度が上がる

ブラック+スーパースムースクリアーつや消しコート

◀近年発売された青いスーパーツヤ消しの缶スプレー（ビンも有り）。通常のツヤ消しより表面がサラッとしたツヤ消しになる。キメ細かいのでキャラクターものやフィギュアとかにも向いている。プロモデラーの使用頻度が高い

セミグロスブラック

▲いわゆる半ツヤ。カーモデルの黒といえばこれ

ブラック＋
プレミアムトップコート（少量）

▲粒子感を出すように振りかけるとツヤが中途半端に残るので注意

ブラック＋
プレミアムトップコート

▲唯一の水性で、簡単フィニッシュ仕上げの相棒でもお馴染み。グロス仕上げになるように塗布すればきれいにツヤが消えるがキメの細かさは少し低いか

あなたの好みは？

黒ツヤ消し仕上げ比較

キャラクターキットではツヤ消し仕上げを行う頻度が多いので、各ツヤ消し仕上げのものだけを集めてみた。スーパークリアーつや消しコート以外はかなりフラット感が強く、スーパースムースクリアーつや消しコートに若干の仕上がりの良さを感じる？　といった具合。

添加とコートでは塗装の手順に大きな変化が出るので、仕上がり具合だけでなく自分の製作スタイルに合わせて選ぶのも良いだろう

ブラック＋
プレミアムトップコート

ブラック＋スーパースムース
クリアーつや消しコート

ブラック＋スーパークリアー
つや消しコート

ブラック＋
フラットベース

ブルーブラック

▲根本のボケ足を見るとわかるように全体に青みをまとった黒。F1で、JPSスポンサー時代のロータス系にあった深みのある黒

調色初心者はまず白とグレーの明度変化から

「色相」「彩度」「明度」という3つの属性を完全に把握しておけば色のコントロールは自在だが、一朝一夕でできることではないので、模型用塗料で一番コントロールがしやすい「明度」のコントロールから始めてみてはどうだろう。やり方は明度を上げたければ白を、下げたいときはグレーを入れる。

自分の好みの色味を見つけるきっかけになるかもしれない。

シャインレッド

▶明るい赤で汎用性が高い。キャラクターの赤はこれでいいぐらい。ただし全身に塗ると明るすぎる場合がある

シャインレッド+グレー

◀元のシャインレッドに比べると明らかに重みのある色合いに。赤が少々うるさい見え方になっていたらグレーを少しずつ添加してみよう

シャインレッド+ホワイト

◀ギリギリピンクと呼ばれないあたりまでホワイトを差し込んでいくとなかなかちょうどよいのができる

keita：ここまでいろいろと偉そうなこと言わせてもらってますけど、"売り物"として模型を作るところからスタートしているんで、立場的にもめんどくさいことを絶対言わないといけなくなってくるんです。でも、そうじゃない人は自分の好きなものを作ればいいんです。色が剥げててもいいし壊れていい。強度も気にしなくていいです。自分で扱うわけですから。僕らがそれを気にするのは第三者が触るから。模型誌の作例にしてもそうですよね。個人的な作品でそこまで気にする必要はないと思っています。

――ただ、結局みんなこういうきれいめの仕上げには少なからずあこがれを抱いていると思います。

keita：前回のMGストライクフリーダムガンダムの作例は、時間の都合もあったんですがとにかくシンプルに。最近のキットはディテールも多めですし、今の流行りの仕上げもそうじゃないですか。それをあえて外したいっていうのがもともとありました。まあ、ドラグーンシステムに全振りしていたっていうのもあります(笑)。でも弄れるところは弄れたかなと思っています。

――前回はRikkaさんやurahana3さん、Reitaさんの作例がどっちかといえば今風に寄せられていて、差別化できていたのが良かったですよね。

keita：作る前にnishiくんと仕上げ方について打ち合わせしてたんで、並んでる写真が妙にしっくりきてましたよね。

nishi：情報量が揃っていますからね。

keita：今の完成品は、20年前の自分たちの作品よりもカッコイイですし、今に抜かれかねないんで、今後も精度が高くてオリジナリティのある作品を作っていきたいですね。

nishi：それでいうなら、皆さん女の子プラモデルを一度はキット準拠でちゃんと作ってみてほしい。改造ありきで自分なりの子を作らなきゃ！みたいな感覚が先に来てしまっているように見えます。ぜひガチで作ってみてほしい。そうやって遊ぶことが悪いとかじゃなくて、もし模型作品にクオリティを求めるなら一度キットと向き合う必要はあると思いますよ。

nishiの新作作例はこのあとP.24から。keitaの新作作例はP.44に掲載

MEGAMI DEVICE

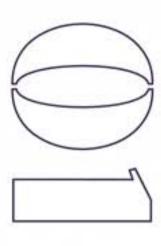
KAEDE AGATSUMA

KOTOBUKIYA non scale plastic kit
"MEGAMI DEVICE"KAEDE AGATSUMA KAIDEN conversion
KAEDE AGATSUMA
modeled&described by nishi

『メガミデバイス』×『アリス・ギア・アイギス』第一弾キットを最新バージョンへとアップデートする

　ではP.6の座談会参加のモデラー・nishiによる改造作例を紹介しよう。今回は、素体がアップデートされた『メガミデバイス』『アリス・ギア・アイギス』吾妻楓【皆伝】を使って、シリーズ第一弾としてリリースされた専用装備を身にまとう吾妻楓をアップデートしてもらった。
　今回は素組みとの仕上がり具合の比較だけでなく、その製作内容を可能な限り細かく掲載していくので、nishiによる女の子プラモデルの仕上げ方の基本や、フル塗装仕上げでは非常に難易度が高いメガミデバイスキットへの取り組み方、そしてキットアップデート改造におけるポイントなどを読み取っていただき、今後の模型製作に存分に役立ててほしい。

吾妻 楓【皆伝】
●発売元／コトブキヤ●7400円、発売中●約18cm●プラキット

吾妻 楓
●発売元／コトブキヤ●7400円、発売中●約18cm●プラキット

素組み

FRONT VIEW

KOTOBUKIYA non scale plastic kit
"MEGAMI DEVICE"KAEDE AGATSUMA KAIDEN conversion
KAEDE AGATSUMA
modeled&described by nishi

素組み

BACK VIEW

作例

KOTOBUKIYA non scale plastic kit
"MEGAMI DEVICE"KAEDE AGATSUMA KAIDEN conversion
KAEDE AGATSUMA
modeled&described by nishi

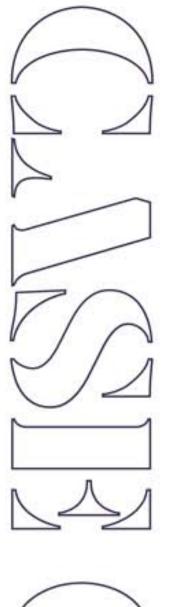
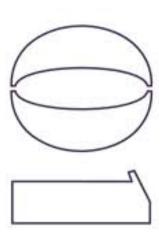
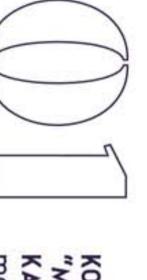
CASE 01 HOW TO PART

「メガミデバイス 吾妻 楓」リニューアル版製作ガイド

KOTOBUKIYA non scale plastic kit "MEGAMI DEVICE"
KAEDE AGATSUMA KAIDEN conversion
KAEDE AGATSUMA
modeled&described by nishi

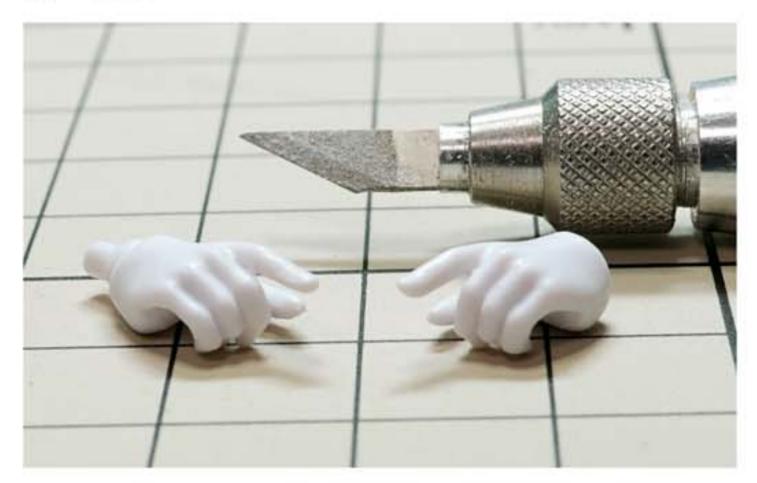
解説／nishi

製作の前にやっておきたいこと

▶使用する工具を並べてみました。それぞれの工具をトレーで管理し、作業自体もトレーの上で行うようにしています。切りカスや粉などの掃除が楽です

▶今回お題のキット。箱を眺めて説明書を読む時点でお仕事はスタートしています。この段階で作例の方向性や工作、仕上げまでのスケジュールを設定します

nishi流・メガミデバイスキット製作の基本工作

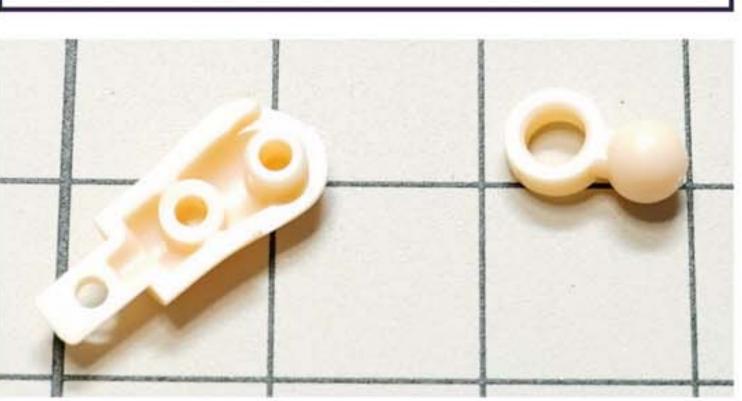
異素材製ハンドパーツの表面処理

▲ハンドパーツのパーティングラインとバリの処理をヤスリ掛けで行うと余計に表面が荒れたり層がめくれたりするので、溶解力の高いシンナーを含ませた固めの綿棒で地道に擦って落とします。あまり溶剤を付けすぎるとボロボロになるので注意

▲ハンドパーツの指の付け根など細かい処理はスカルプトナイフがおススメです。高価ではありますがもうコレが無いと仕事になりません

▲きれいに処理できたハンドパーツ。処理が終わったパーツもトレーに入れて管理しておきます。ここまでで5時間ほど掛かっています

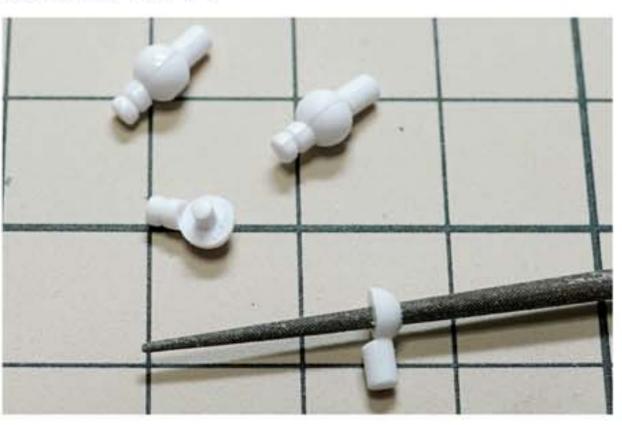
まずは細かいパーツから

▲こまごまとしたハンドパーツを最初に片付けます。よくニッパーは何でもいいという話が出ますが、ゴム製の湯口の処理には切れ味の鋭いニッパーの方がきれいに行えるので、ゴッドハンドのアルティメットニッパーを使います。調整用のデザインナイフも切れ味の良いNT製を使用

接続軸はテンション調整しよう

▲可動キットで重要なのは軸のテンション調整。特に破損事故が起こるようなパーツはこの工作が大事です。回したときに「ギギギ…」と鳴るのはダメです！　「スコスコ」回るのもポーズを保持できません。丁度良いのは「ククク…」と抵抗がある感じそれがベストです

◀恐らくこの手首パーツの破損が一番多いのではないでしょうか。このパーツの軸調整は少しずつ削ってテンションを何度も確認します

肌色パーツの合わせ目処理

◀肌色は成型色を利用するので合わせ目消しは普段より慎重です。接着はシアノン(白)を使います。この接着剤は硬化剤とセットで使用してください

◀シアノンが軸に乗らないように注意しながら。これぐらいハミ出させるのがベスト、ここで硬化剤のスプレーを軽く吹きかけナイフではみ出しを処理し400番から600番までのペーパーで処理

▶処理が完了したパーツ。合わせ目はほぼ見えません。成型色の透明感は塗装での表現は難しいのでこだわりのポイントでもあります

▶合わせ目消しに使用した工具、ゴッドハンドの神ヤス！10㎜は、コントロールしやすく手放せないマテリアルのひとつです。もちろんほかの厚みも用途に応じて使用します

◀太ももパーツの合わせ目処理。シアノンを使えばほぼ合わせ目が分からなくなりますが、湯口の色の濃さは何ともできませんので目をつぶりましょう。可動部の切り欠きの段差もキッチリそろえると見映えが違います(見えないですけど)

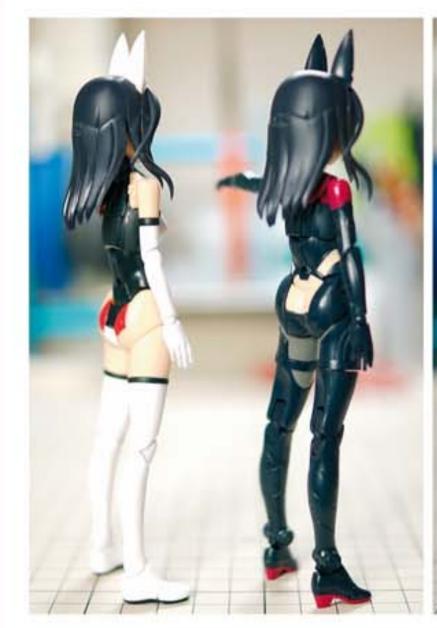
パーティングラインの処理は入念に

▶パーティングラインの処理。ガール系は細かいパーツが多いのですが、ここの処理をキッチリしておかないとあとあと目立ってきます

表面処理中にライン調整する

▶腕部分の合わせ目処理は腕のラインをきれいに出す工作も加わるので、ラインを整えるのは240番ぐらいの粗い番手で処理します。削り過ぎに注意

◀アールのついたパーティングラインの処理は粗い240番できっちりラインを出す。400番で削るといつまでも面が出ません

基本工作後に一度仮組みしてみた

◀使用するパーツの表面処理が終わったら実際に組んでみて皆伝との差異をチェック。かなり違いがありますね

リニューアル版への改修工作

髪の可動をオミット

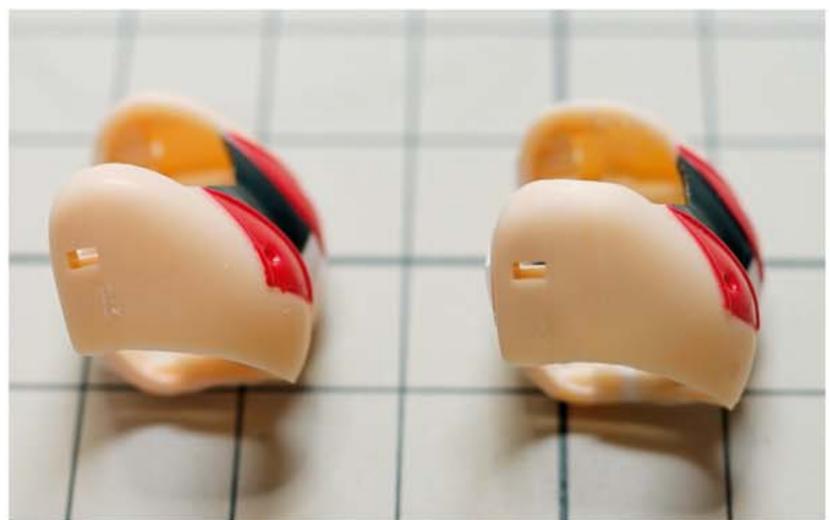
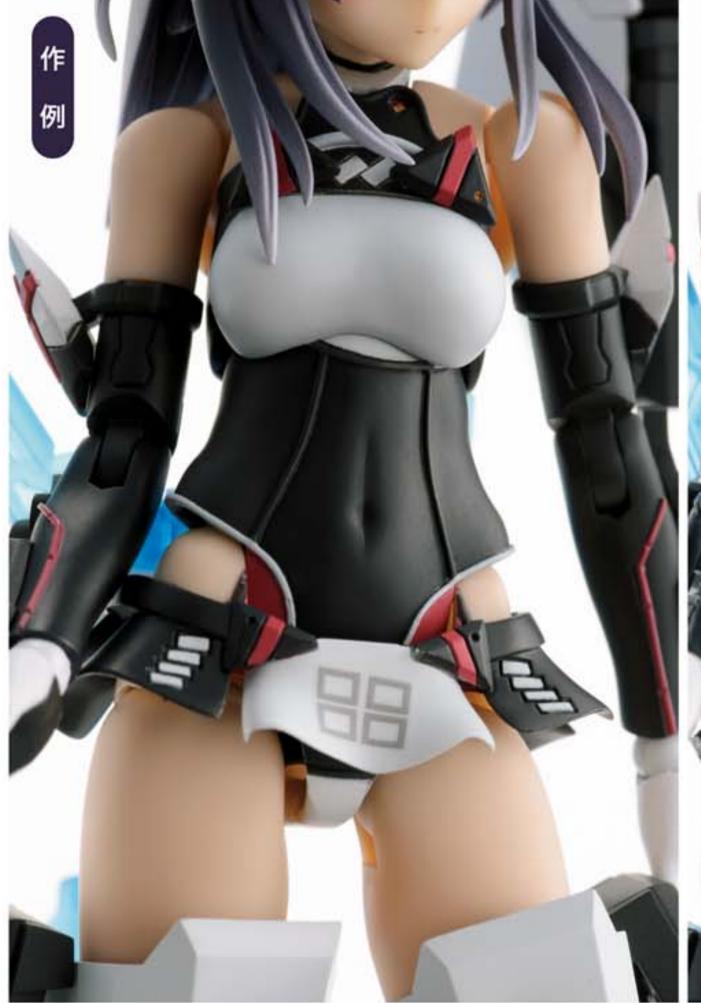
▲この部分が動いてもあまりなびいているように見えなかったので、形状を活かして髪の毛の可動は今回埋めることにしました

素体脚部の改修

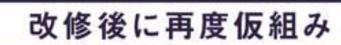
▲足首の移植。削り込んで使えなかったので前キットから移植します。スネとふくらはぎのモールドはシアノンで埋めています

▲ヒザ部分はクリアランスを多く取るために軸部分は片側0.5mmほど削っています。このパーツは先に塗装して挟み込み→マスキングしてから上下を合わせ目処理→塗装といった流れ

胴体のデザインの変更とディテールアップ

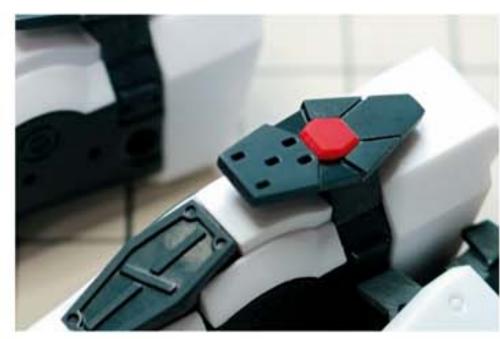
◀腰の布パーツは薄く削り込みます。薄くする部分は先端部だけで全体を薄くすると強度が落ちます。ここが分厚いとプラモ感が一気に出てしまいます

◀腰部分の延長。皆伝のキットは使えなかったので前キットを使用しました。延長部分は肌色のランナーを使用しています。腰のパーツはかなり大きくなったことが確認できます

▲胴体パーツは皆伝のパーツを使用。スーツのデザインをノーマルに合わせるため0.3mmの丸棒でステッチを作成。おへそ部分の彫り込みも追加

▶作例（素体状態）

改修後に再度仮組み

▲全体の改修が終わってからの、仮組みとバランスチェック。ここで問題があればまた元に戻って改修します

ギア腕部を設定に合わせて改修

▲腕のモールドも0.3㎜の丸棒で作成。元のモールドは太く処理もしづらいので設定の細さに置き換えています

ギア脚部のディテール変更と精度アップ

◀ギアパーツのスジ彫りは0.075㎜のBMCタガネで別パーツのように見せています。スミ入れをしそうなところはあらかじめ彫るのがポイントです

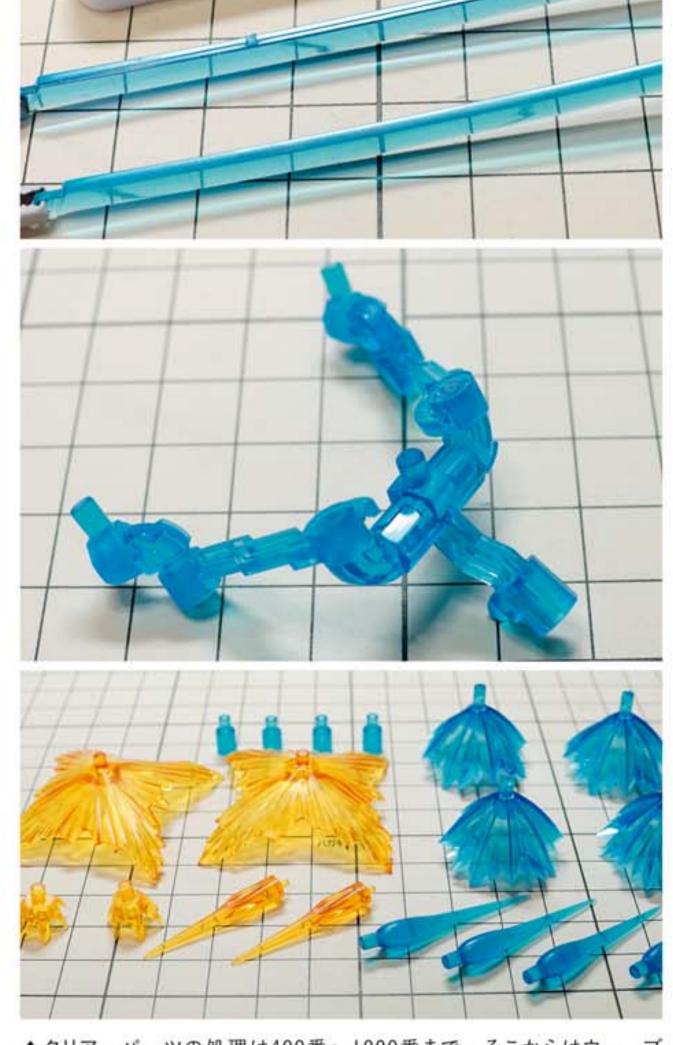
▶ギア脚パーツの仮組み。モールドが甘い部分はBMCタガネで彫り直し、小さいパーツでも可能な限りエッジを出していきますが、こういった工作も仕上げの時に効いてきます

◀装甲の裏面にピン跡が出ている場合はプラ板を貼ってしまうのも手です。単調にならないようにディテールを入れれば貼りました感も無くなります

吾妻楓の武器パーツへの取り組み方

▲ただ、長物の武器は塗り分けも多く後ハメも効かないので地道に塗り分けては組んで、組んでは合わせ目消し、さらに塗り分けといった工程になります

▲武器の後ハメ加工。コトブキヤさんは恐らくこういったパーツをワザと設計に取り入れているんだろうなと思いますね、ありがたいです

クリアーパーツの処理

▲クリアーパーツの処理は400番〜1000番まで。そこからはウェーブのヤスリスティックフィニッシュを使い処理し、あとでつや消しを吹く場合は600番で止めておいても大丈夫でしょう

塗装の前準備

▲洗浄は超音波洗浄機を使用。安いモノなら3000円もしないと思います。中性洗剤を5滴ほど垂らせば十分ですね。ここで粉と油分をしっかり落とします

▶処理が終わったパーツは一度バラバラにして洗浄の工程に入ります。トレーで管理すればパーツが無くなるリスクはほぼ回避できます

▲拭き取ったパーツは大まかな色の塗り分けパーツで分けておきます。効率化はひとつひとつの積み重ねで

▲パーツの拭き取りはエアダスターを併用。水滴は早めに拭き取らないと水垢になってしまいこれが付くとまた表面処理しないといけません

▲中性洗剤と粉が残らないように水洗い。とは言え水流を利用してジャバジャバするだけ

nishi流・メガミデバイス塗装術

異素材製ハンドパーツの塗り分け法

▲ハンドパーツは設定上塗り分けが必要ですが、マスキングでエアブラシ塗装するより筆塗りで塗り分けした方がきれいです。筆はウィンザーニュートンの0番と00番を愛用しています。塗料の含みも良いですし細い線も引けます

▲ハンドパーツの塗装です。プライマーはフィニッシャーズのマルチプライマー。これ以外のプライマーも試しましたが本当に食いつきがイイです

マスキング塗装のポイント

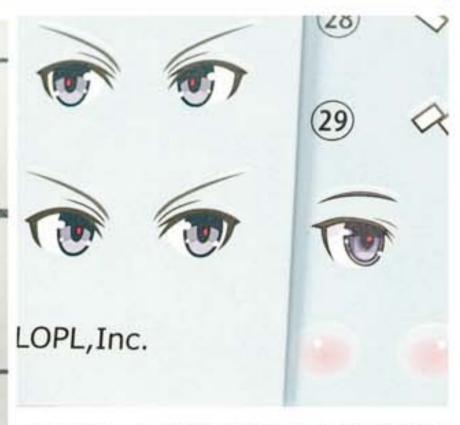
▶マスキングは同色なら一度に…と思いがちですが、複雑な形状の場合、浮きや捲れなどの要素が加わりがちなので、同じ色でもパートごとにマスキングした方が事故が少ないですね

塗装中のリカバリーの話

◀スジボリ堂のマジックヤスリはサフ後の修正には欠かせないアイテム。基本塗装後に巻き込んだホコリなどを処理するにも最適です

後ハメ加工の見極め方

◀基本的に可動部分の後ハメ加工は行いません。強度が落ちない部分はやることもありますが、マスキングで対応できるところはその方が確実ですし手段と目的が裏返りやすい工作かと思います

顔パーツの仕上げ術

◀▲デカールの進化は目を見張るものがあります。R66さんの参入によりこの進化は大きく、自分が良くやるアイリペイントの工程が必要なくなりました…。見せ場が奪われて残念ですが喜ばしくもあります

エナメル塗料を使った塗り分け

▲エナメル塗料のエアブラシ吹きと拭き取り。窪んだ面が広い塗り分けはこの手法が一番きれいに仕上がります

▶デカールを貼る前処理としてクリアーを吹き、表面をツルツルにしておきます。肌の質感のためにエンボス加工されているのできれいに表面処理しておきます

▶タンポ印刷パーツを使用するときは統一感を出すためチーク部分だけ削ります。一緒に写っているのはその時に使用した工具

◀マスキングの作業で欠かせないのがハイキューパーツさんの円形マスキングです。コレのお陰でマスキングの精度が大幅に向上しました

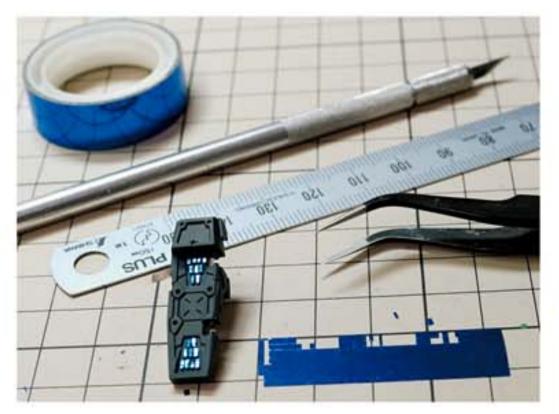
◀クリアー塗装3コート後にデカールを貼り、さらにクリアーで2コートして段差を目立たなくしています。上はタンポ印刷のチーク落とし。下がデカールを貼って表情を複数用意

◀つや消しを吹いてからチークとハイライトを入れてさらにつや消しでコート。ツヤ消しに関しては肌パーツはしっかりツヤが消えるフィニッシャーズのスーパーフラットコート。そのほかはしっとりした仕上がりのGSIクレオス Mr.スーパースムースクリアーを使います

▶チークに使用するパステルは指定の物とウェザリングマスターHを併用しています。筆はメイク用のモノを使用。100均コスメ関係をうろうろしているおじさんは99%モデラー

完成後…

▲全パーツが組みあがって暫く眺める時間は本当に至福。作例の場合この後の個人告知用の撮影と梱包発送作業が残っているので気が抜けませんが、この時のために苦労しているんでしょうね

塗装と仕上げについて

▲最終仕上げのアクセントとしてラピーテープを使用。シール貼り、オーロラシールなど使い分けで効果的になりますが、やり過ぎるとおもちゃ感が出るので注意

▶塗料は一度ビンの状態で並べて色調をチェック。髪の毛はグラデーション＋色変えで5色を重ねています。対して本体はベタ塗りなので色は少なめ

FOUR-SIDED VIEW

ACTION POSE

コトブキヤ ノンスケール プラスチックキット
"メガミデバイス"吾妻 楓【皆伝】改造

吾妻 楓

製作・文／nishi

今回、各部分が新規更新された吾妻楓【皆伝】のキットを使用しノーマルVer.を製作しました。素体のバランスとラインが大きく変更されて、胸の形状やお尻のボリュームなど、比べれば比べるほど良くなっていることが実感できます。素体の改修ではどちらのパーツを使うかの見極めがポイントだったりします。ギア自体のデザインは変わっていないので各パーツのエッジを整えるよう作業を進めました。

基本的に自分のガール系プラモ作例は、肌色部分に関しては成型色だったりします。プラパーツの透明感を塗装で再現するのは難しく、また塗膜で分厚くなって可動させたときに剥がれるリスクもあるため。この肌色パーツの合わせ目を処理をするだけでも完成度の見映えがガラッと変わりますのでぜひお試しを！

可動するキャラクターキットに塗装してきれいに仕上げるというのは一見矛盾している行為だと思うのですが、ポーズを付けても塗装剥がれが起きない工作はルーティン化できるので覚えていても損はないかと思います。ただこの「メガミデバイス」の素体はどんなに可動部分の調整をしても擦れる部分は出てくるので、動かす範囲を自分で制御しなくてはならないですね。

塗装に関しては今回は各エッジの処理が分かりやすいようにベタ塗りで仕上げています。ベタ塗りは一見簡単そうに見えますが均一な色に見せるエッジや塗膜のコントロールはグラデーションさせるより難易度は高いです。恐らくはこの作例も大半の人が普通に塗っただけと捉えられるかもしれませんが結構大変なんですよ！

普段より途中画像多めですので参考になれば嬉しいですね～。以上、nishiでした。

BANDAI SPIRITS 1/100 scale plastic kit"Master Grade"
ZGMF-1000/A1 GUNNER ZAKU WARRIOR (LUNAMARIA HAWKE CUSTOM) conversion
GUNNER ZAKU WARRIOR CUSTOM
modeled&described by keita

CASE 02

クオリティの高さも兼ねた オリジナルアレンジ仕上げの方法とは?

nishiに続いて、同じく座談会に参加したkeitaの作例を紹介していく。
今回は『ガンダムSEED DESTINY』でのエピソードからヒントを得た、MGガナーザクウォーリア（ルナマリア・ホーク専用機）のオリジナルアレンジ仕上げ。もともとプライベートで製作していたものを急遽作例として完成させてもらった。
昨今のガンプラシーンでも人気の楽しみかたであるオリジナルアレンジ仕上げ。それをより高いクオリティで、なおかつ説得力のあるものへと仕立てるヒントが凝縮されているので、自分の作品作りへの糧となるように熟読してほしい。

MGガナーザクウォーリア（ルナマリア・ホーク専用機）
●発売元／BANDAI SPIRITS ホビー事業部●4300円、発売中●1/100、約17cm●プラキット

NNER ZAKU
OR CUSTOM

GU
WARRI

FRONT VIEW
CASE 02
BANDAI SPIRITS 1/100 scale plastic kit"Master Grade" ZGMF-1000/A1 GUNNER ZAKU WARRIOR [LUNAMARIA HAWKE CUSTOM] conversion
GUNNER ZAKU WARRIOR CUSTOM modeled&described by keita
MN

BACK VIEW

CASE 02

BANDAI SPIRITS 1/100 scale plastic kit"Master Grade" ZGMF-1000/A1GUNNER ZAKU WARRIOR [LUNAMARIA HAWKE CUSTOM] conversion
GUNNER ZAKU WARRIOR CUSTOM modeled&described by keita

CASE 02 HOW TO PART

「ガナーザクウォーリア改」オリジナルアレンジ製作ガイド

解説／keita

BANDAI SPIRITS 1/100 scale plastic kit"Master Grade" ZGMF-1000/A1 GUNNER ZAKU WARRIOR [LUNAMARIA HAWKE CUSTOM] conversion
GUNNER ZAKU WARRIOR CUSTOM
modeled&described by keita

素組みですでにカッコイイキットへの基本工作アプローチ

面出し“しない”面出しをする

◀▲全体的に面出しはしますが、昨今のキットのような形状が複雑なものについてはヤスリをかけると逆に面が出なかったりするので、あえて何もしないところもあります。今回のガナーザクウォーリアも部分的にキット状態のままにしているところがあり、キット状態のツヤが残っているところがそれになります

可動部の強度はしっかり確保しておく

◀可動させると肩の関節が折れやすい？　という情報を担当さんから聞いたので、1㎜の真鍮線を入れて補強。また、肉抜き穴部分を一部埋めて可動テンションの調整を行っています。基本的にテンション調整や補強が必要な箇所はどんなキットでも意識すると良いでしょう

ブラッシュアップ要素はしっかり潰しておく

◀キットのマニピュレーターの造形が良いのでそのまま使い、指の間にある水かきみたいになってる部分を削り取ってブラッシュアップ

オリジナルアレンジ仕上げ工作術

作品の個性に繋がる頭部を、自分好みで見映えのする形状へ変更

◀▲口部分はフチを薄く削り、ダクト部分をエバーグリーンのスリット入りプラ板で大型化。プラ板と切り込み、シアノンなどで後頭部をメインにヘルメットの形状を変更し、削り込みと彫刻で細かくディテールを変更しています。アンテナはバンダイのビルダーズパーツHDのアンテナをベースにフィッティング。モノアイガードは撮影時にモノアイ自体が見えにくくなるのでオミット

作例

素組み

形状変更によるつじつま合わせその1

▲ヘルメットを後方に広げたため、干渉してしまうエリ部分の内側を切り欠いてパテ、プラ板等でつじつまを合わせました

作例

素組み

MS-06に見立てた形状変更と異素材パーツを利用したディテールアップ

◀シールドのスパイクおよび湾曲したスパイク1本の肩アーマーをザクらしい3本スパイクにするために開口し、友人がワンオフで製作したアルミ削り出しのスパイクに置き換えました。スパイクアーマーの1本だけはロングタイプで受け側のパーツもアルミ削り出し。このパーツ自体は手に入らないですが、ビルダーズパーツHDのスパイクや、市販品のアルミ削り出し金属パーツを使用して同じようなことは可能です

可動を活かしたシールド改修

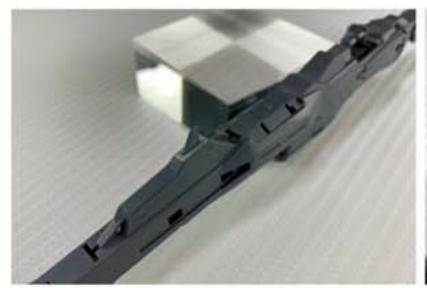
▲軸をカットし、短縮。かなり負担がかかる部分なので真鍮線を数本入れ強化しました。上側に可動するシールドを追加したかったので、ちょうど良い造形のHGBF A-ZガンダムのFアーマーをベースに形状変更したパーツを使用。フレームも同じくA-Zガンダムのものをザクウォーリアのシールドのフレームと融合し、分解、可動する構成を考え、プラ板、エポパテ、シリンダーパーツで形状を整えました。腕の動きなどに合わせて上下にスイング、さらにキットの機構でフレキシブルに対応できます

形状変更によるつじつま合わせその2

▲ザクらしいスパイクに変更したら背部のガナーウィザードに干渉してしまったので、タンク部分を斜めにオフセット。プラ板などで構成を変えました。塗装の便も考えて分割可能な構成にしています

元のパーツ構成を活用した最小カロリーでのつじつま合わせ

◀基本的にキットのままですが、モナカ挟み込みなので全部接着し、一部赤いモールドなどは後ハメ分割。サイト部分は上下に伸縮するのですが、確実に色剥げするのと、塗装で動きが固まる可能性があるので、あえて可動をオミットしました。自由度は高いので、接続部はそのままで干渉するシールドも回避できます。各部の肉抜き穴はシアノン+アルテコSSP-HGの粉で作った瞬着パテで埋めています

合わせ目消しがしづらいパーツに出会ったら…

◀モナカ構成がゆえにきてほしくないところに合わせ目がきてしまった場合には、いったんディテールを切り飛ばして表面処理後に新造したりします。先端部分はプラ板で、センターの飛び出したパーツはカットしたものを再接着。後部の台形のディテールはプラ板で復元させました。こういう調整はヤスリ掛けが難しいけどしないと面が出ないようなときに行います。新造するときには、そのままでなくオリジナル解釈によるものでもいいですし、時には「無かったこと」にするのもありだと思っています

COMPARISON PHOTO

ACTION POSE

BANDAI SPIRITS 1／100スケール
プラスチックキット"マスターグレード"ガナーザク
ウォーリア(ルナマリア・ホーク専用機)改造

ガナーザクウォーリア改

製作・文／keita

　今回はMGガナーザクウォーリアを模型オリジナル設定を交えて製作しました。基本的にはキットを肯定して製作。そのため、大きなアウトラインン変更や延長短縮という改修は行っていません。比較的新しいキットであり、エッジもともとシャープかつ、複雑なディテールが入ったこの機体は、昨今の最新機では多いパターンだと思います。

　そんなキットの表面処理をどうしてるのか。実際表面処理はだるいエッジや歪んだ面を整面することが目的となることが多いのですが、このように複雑なディテールが入ったキットの場合、下手にヤスリ掛けを行うと、ディテールを壊してしまったり、逆にだるくなってしまうことも。その辺りを見極め、どこを処理するべきか…というのを考えながら製作をしています。

　基本的にはすべての面を面出しするのは変わらないのですが、途中画像でツヤが消えていない＝ヤスリをあてていない部分があるのが分かると思いますそれ以外にも、あえてディテールを残し何もしない、削りとり(切り飛ばし)面を変更、もしくは新造、多過ぎるラインを消す、など、各部を調整しています。

　キット肯定ではありますが、劇中で一度大破したルナマリア機が実は修復され強化、が、ルナマリアはインパルスに乗り換えたためルナマリアの手に渡ることはなかった…というオラ設定で作ってみました。左右のスパイク、シールド位置が宇宙世紀のザクのソレとは逆になってる設定をあえて戻し、肩のスパイクを見慣れた3つのスパイクとし、シールドも本体に寄せ、上に可動式のシールドを追加することで「皆の知ってるザク」のシルエットを意識してみました。

　また、ほかのザクファントムなどのアンテナよりも小さめのアンテナを装備(ルナマリア昇格という設定)。頭部も少しヘルメットの形状を変更し大型化。それに伴う改造も施しました。

　改修後塗装前画像でもその他説明していますので、ぜひ合わせてご覧ください。

塗装レシピ

サーフェイサー＝白塗装パーツ→ファインサーフェイサー(ライトグレイ)、ピンク、赤塗装パーツ→ファインサーフェイサー(ピンク)、濃赤塗装パーツ→ファインサーフェイサー(オキサイドレッド)
白＝スーパーシェルホワイト
本体メインピンク＝サーモンピンク＋ピュアレッド
本体濃赤＝マルーン
赤＝ディープレッド
各部メカ色＝ガンメタル、ニュートラルグレーⅣ、カーボンブラックマット＋ファインシルバー、グラファイトベースメジウム
トップコート＝Ex-クリアー→スーパースムースクリアー〈つや消し〉
　上記をクアトロポルテマルチシンナー希釈(塗装の仕上がりが歴然)。
各部スミ入れ等＝フラットブラック＋フラットホワイトをエアブラシ塗装→拭き取り、スモーク

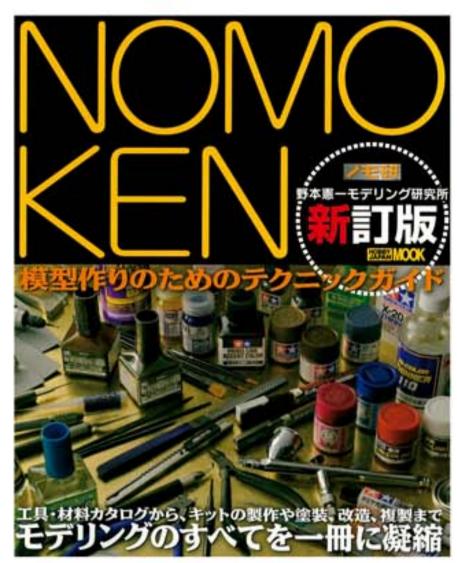
「月刊ホビージャパン」で活躍するキャラクターキットモデラー達

毎月ハイクオリティでバラエティに富んだ最高の作例を手掛け誌面を盛り上げてくれている「月刊ホビージャパン」モデラー陣の中から、キャラクターキット作例を手掛けているメンバーをピックアップ。アナタにとって参考にできる・参考にしたいテクニックを持つメンバーが必ずいるはずなので、各紹介文をじっくり読んでいってほしい。

もちろんここで紹介しきれなかったモデラーも魅力的な作例を手掛ける方ばかり。どうしてもこれというモデラーが見つからなかった人は、毎月25日発売の「月刊ホビージャパン」をご参照のほど。

野本憲一（のもとけんいち）

月刊ホビージャパンでのデビューは1986年。以来長年にわたって活躍しているベテランモデラーの一人である。工作技術、材料、塗料に対する深い知識に裏づけされた精度の高い作例が魅力で、雑誌作例だけでなく、ガレージキット、プラキットの原型も多数手掛ける。また、その知識と技術をまとめた彼の著書『NOMOKEN』シリーズは模型入門書のロングセラーとなっている。

近年はキャラクターキットの作例を担当することが多いが、デビュー作がフルスクラッチのJS-2であり、自らの愛車のミニカーの原型を自身で製作するなど、カーモデル、AFVなど、スケールキットに対しても非常に造詣が深い。現在月刊ホビージャパンにて「ノモ研 野本憲一モデリング研究所」を連載中。

▲工具、工作テクニック、塗装など、模型製作に関するHow toをまとめたムック『NOMOKEN 野本憲一モデリング研究所 新訂版』は全モデラー必携の1冊

▲野本氏が3Dデータから製作したロックガンをかまえるスコープドッグ(月刊ホビージャパン2019年6月号掲載)。このように近年ではデジタルモデリングも積極的に導入し、作例製作に活用している

木村直貴（きむらなおき）

『ガンダム』シリーズなどのキャラクターキットをメインに作例を製作しているがスケールキットもこなせるベテランマルチモデラー（本人は城や艦船の作例を希望している）。ミリタリー表現をキャラクターキットに取り入れた工作を得意とし、呼吸をするように精密かつバランスよくボルト穴やマイナス凹ディテールを刻み込んでいく。ウェザリングやダメージ跡など塗装によるミリタリー表現にも長けており、誰もが認める“マイスター”。大正琴の師範代という一面も持つ。

▲「ガンダムウェポンズ 機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争編」の表紙を飾った「RE/100 ザクII改」。胸部や脚部を中心に好みのフォルムにアレンジしつつ、ザクIIF2型につながる開発系譜も意識したスタイルで製作している

▲「HJメカニクス06」の表紙を飾ったスコープドック ターボカスタム サンサ戦 キリコ機」。『ボトムズ』プラキットの中では大きな部類に入る1/20というスケールを活かしてフルディテールアップされた作例は、硝煙の匂いや土埃まで感じられそうなほどの迫力

MAX渡辺（まっくすわたなべ）

模型メーカー株式会社マックスファクトリーの社長にしてプロモデラー。ガンプラブーム世代にとっては「HOW TO BUILD GUNDAM 2」に掲載された1/60グフの製作者としても記憶に残るレジェンドモデラーである。1984年「モデルグラフィックス」創刊にともない、モデラーが大量離脱した際にホビージャパンの誌面を支えたモデラーの一人でもある。

さらにホビージャパンではプラモデルの塗装、工作、複製など模型に関する技術を解説した「MAX渡辺のプラモ大好き」を連載。後に単行本化もされ好評を博した。また、彼がキャラクターキットに採り入れたグラデーション塗装は「MAX塗り」の愛称で親しまれ、ガンプラ塗装の一時代を築いたといっても過言ではないだろう。その後もコピックを使用した塗装法や筆塗りのタッチを活かした「新MAX塗り」など常に新たな表現方法や模型の楽しみ方を発信し続けている。

▲伝説の塗装法「MAX塗り」の技法を始めて詳細に解説した月刊ホビージャパン2000年1月号掲載のMGアレックス。2000年代初頭、この塗装法がエアブラシの普及にもたらした影響ははかり知れないだろう

▲月刊ホビージャパン 2017年12月号ではついに自身が表紙を飾ることに(左はイラストレーターの横山宏氏)

コボパンダ

ロボットから女の子プラモデルといったキャラクターキットに加え、スケールモデルもこなせる中堅モデラー。スジ彫りやプラ板工作の精度が高く、その完成した作品の精密度はスケールを錯覚してしまうほどの仕上がり。ツールやマテリアル、工作テクニックなどの知識にも長けているため、作例記事以外にもHow to記事の講師として活躍することも多い。"ちゃんと完成した作例"でホビージャパン本誌の表紙を飾れることを願っている。

▲ひたすら見た目のカッコよさにこだわって製作したHG「ガンダムダブルオースカイ」と、成型色を活かしたお手軽仕上げで可愛く仕上げたHG「モビルドールサラ」が表紙の「もっとガンプラ楽しもうwithガンダムビルドダイバーズ」。なかなか見ることのないガンプラが表紙でイチャイチャしている本

▲『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』をフィーチャーした「ガンダムフォワードVol.3」収録のHG「ガンダム端白星」。"意味のあるディテールアップ"と"多重装甲感"をテーマに製作したもので、エッジを立たせるために、エッジに沿ってスジ彫りを入れるという新たな技を披露している

セイラマスオ

プラ材貼り足し凸ディテール、彫り込み凹ディテール、スジ彫りモールドなどを組み合わせたディテール表現でオリジナリティ溢れる作品を作り出すベテランモデラー。それらは総称して"マスオディテール"と呼ばれ、その手法を駆使して日々ガンプラLOVEな精神を世に伝導している。その表現方法に目を奪われがちだが、独自の視点と考察"マスオ理論"に基づいたプロポーションおよび形状変更、カラーリングアレンジもマスオならではの唯一無二の作品を作り出す重要な要素となっている。

◀『機動戦士ガンダムUC』episode 3～5をフィーチャーした「ガンダムウェポンズ 機動戦士ガンダムUC ユニコーンVSバンシィ編」収録のHG「ユニコーンガンダム［デストロイモード］」&「ユニコーンガンダム2号機 バンシィ［デストロイモード］」。派手なアレンジはせず本体形状やキャラクター性を残したまま、部分的な形状変更とディテール追加でマスオ作品が持つ魅力を存分に表現している

▶「ガンダムウェポンズ 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ編」収録の1/100「ガンダム・バルバトス第6形態」。絶妙なバランス取りで行われた形状変更はぱっと見分からず、素組みと比較することで初めて気づくことも多い。そのプロポーションバランスの高さはもちろんのこと全体に配した"マスオディテール"が本体とアレンジ部分を違和感なくマッチングさせている

竹内陽亮（たけうちようすけ）

かつて夏の恒例イベントのひとつであった「JAF-CON」内の模型コンテストでの入賞をきっかけにプロモデラーとしてデビュー。当初はカーモデル、特にランボルギーニを誰よりも愛するモデラーとして月刊ホビージャパンでカーモデル作例を担当した。特にフルスクラッチを得意とし、ニューモデル発表翌月にいち早くそれを立体化するという離れ業で編集者、読者を驚かせたのも一度ではない。

デビューからしばらくはカーモデルのみの参加であったが、2012年にスタートした『機動戦士ガンダム サンダーボルト』の立体化企画を担当したことからキャラクターキットジャンルに本格参戦。スケールモデルで培った精度の高いプラ板工作と複製技術で、プラキット展開以前に多数のサンダーボルト版モビルスーツの立体化を実現させた。

◀竹内陽亮製作による1/100スケール「アトラスガンダム」(月刊ホビージャパン2016年2月号掲載)。独特のデザインを再現するため、そのほとんどがプラ板をメインとした自作パーツである

▶竹内氏といえばランボルギーニ。2019年発表の「シアン FKP 37」の複雑なデザインもフルスクラッチで忠実に再現する(月刊ホビージャパン2020年2月号掲載)

SSC（えすえすしー）

幅増し・延長・新造パーツのスクラッチなど、プラ材を使用した工作を得意とする中堅モデラー。切り出しての加工や箱組み、曲げるといったプラ材の自由度の高さを活かして形状変更からスクラッチまでさまざま作品を製作している。工作技術の高さに加えて、各パーツごとにきっちり丁寧に整面・エッジ出しを行っており仕上げの精度も高い。氏の作例といえば、工作技術以外にもきめ細やかな塗装面も特徴として挙げられるが、これは前述したきっちり丁寧な下地処理があってこそとも言える。

▲「ガンダムウェポンズ 機動戦士ガンダムF91編」の表紙を飾ったMG「ガンダムF91 Ver.2.0」。曲線主体の機体をあえて直線主体にフォルム変更することでシルエットをくっきりさせ、スジ彫り追加とパネル面での階調でメリハリを持たせている

▲月刊ホビージャパン2020年8月号特集「プロモデラーが教えるガンプラ工作テクニック」のメイン作例、MG「ターンX(シド・ミード デザインイメージVer.)」。本作例は特集企画であると同時に2019年末に永眠されたシド・ミード氏の追悼企画としての側面も持ち、氏のデザイン画稿を参考に全身各所をプラ材で形状変更を行い、白黒で描かれている画稿を"色"として捉えて全体を白基調のカラーで塗装している

柚P（ゆずぴー）

「月刊ホビージャパン」でのデビューは高校生。当初は『ダンボール戦機』の作例をメインに製作していたが、女の子プラモデルの登場によってそちらにシフト。「ホビージャパンエクストラ2019 Spring」では表紙モデルも担当している。

自分の好きなことを作品に落とし込むことに長けており、それを実現させるために技術や知識を身に着け、今では3D造形をするまでに。

現在はプロモデラー活動とともにディーラー活動、個人ブログ「YZPハウス」(https://yzphouse.com/)も運営し、模型製作にまつわる記事を展開している。

▲『フレームアームズ・ガール』轟雷改Ver.2の作例で表紙を担当。How to記事も掲載され、その後はHow to記事を担当することも増えている

▲キャラクターキットだけでなくスケールキットの作例も担当。「月刊ホビージャパン」2019年11月号では初のバイク作例「1/6 ホンダ ダックス」を担当

らいだ〜Joe（らいだ〜じょー）

とにかく自身が「面倒臭がりぃ」ゆえに考え出された、独自の低コストかつ時短モデリングテクニックで注目を集めるガンプラモデラー。模型製作をする場所は自宅のリビング、塗装は水性ホビーカラーとガンダムマーカーがメイン、缶スプレーはベランダでという大変シンプルかつ親近感の持てる環境。しかしながら、キット自体の成型色を活かしつつ、残ったゲート跡までダメージ表現として利用する見事なウェザリング法で、製作期間最短3日とは思えない、重厚感ある作例を製作する。テクニックの特性上、クリーンな仕上げには当然ながら向かないが、ホコリや泥にまみれたシチュエーションがイメージしやすい、一年戦争系のモビルスーツとの相性は抜群である。

▲らいだ〜JoeによるテクニックをまとめたホビージャパンMOOK「ビギナーでもうまくいく! ガンプラお気楽製作ガイド」も発売中!

▲月刊ホビージャパン2018年7月号の特集「週末モデリング」掲載のデビュー作「イフリート改」。製作期間は金曜夜から日曜夜までのわずか3日間である

林哲平（はやしてっぺい）

「月刊ホビージャパン」に長年所属している専属モデラー。長年のモデラー経験によってキャラクターキット、スケールキット、オリジナルアレンジ、スクラッチ、簡単フィニッシュと、ほぼすべてを高いレベルでこなす技術を持つ。

「月刊ホビージャパン」ではそんな林のテクニックをファストモデリングへと昇華させた「週末で作るガンプラ凄技テクニック」を毎号連載中。すでに単行本化もされている。好評をいただいている1冊なのでぜひ手に取ってみてほしい。

◀「週末で作るガンプラ凄技テクニック」は最小限の手間で最大限の効果を発揮するテクニックが目白押し

▶ストロングスタイルな仕上げだけでなく、こんなデコ仕上げもこなせるアイデアも持つ

Re-ta（れーた）

「GUNPLA BUILDERS WORLD CUP」(以下GBWC)2019年日本代表にまで上り詰めたモデラーだが、「月刊ホビージャパン」でのモデラーデビューはそれより少し前で、デビュー作の「MG ガンダムヘビーアームズ EW(イーゲル装備)」掲載後に突然の吉報を受けて編集部がざわついた。

GBWCでの作品からも分かるように、真骨頂はオリジナルディテールアップ作例。スケール問わずカッコよく仕上がると思ったパーツは臆せず使いまとめ上げる力を持っている。

プロモデラーとしてはまだ日は浅いが、これからより洗練された作例を定期的に誌面で見ることができると思うので要注目のほど。

▲「月刊ホビージャパン」ではガンプラ以外も担当。コトブキヤ『星と翼のパラドクス』ソリディアの複雑なカラーリングを見事にまとめ上げてみせた

▶前号の『ガンダムSEED』シリーズ特集ではMG デスティニーガンダムを担当。2007年発売のキットを得意とするオリジナルディテールアップ術で今風アレンジに仕立てた

Hobby Japan extra 2020 Summer
I WANT TO MAKE A LONGING "HIGH QUALITY MODEL WORK"

CASE 03

KOTOBUKIYA non scale plastic kit GENE (STELLA INNOCENT Ver.) & (STELLA TEARS Ver.) use GENE (BUTTERFLY Ver.) modeled&described by urahana3

トライ&エラーで磨いた製作技術が生み出すオリジナルテイスト作例

ほかの作例とは一線を画す個性的かつ清潔感のある仕上がりで「月刊ホビージャパン」および本誌でもたびたび表紙作例を手掛けている主婦モデラー・urahana3。かつて「月刊ホビージャパン」のHowto特集において独自の超高圧エアブラシ塗装を披露し、立ち会ったライターと担当編集の度肝を抜いたことがあるが、それはトライ&エラーの中で見出したurahana3にとっての最良の方法。"ハイクオリティな模型"を生み出す方法にセオリーというのは存在しないという証明でもあった。

今回そんなurahana3にはコトブキヤ ジェネ ステライノセントVer.を使った、代名詞ともいうべき完全オリジナル作例の製作とともに、その製作模様をこと細かに記録してもらった。工程ひとつに注目すれば少々突飛に見えるかもしれないが、全体的には「実直」という言葉に尽きる。"ハイクオリティな模型"へと繋がるヒントを垣間見られるかもしれない。

MODELER

urahana3(うらはなさん)

『ダンボール戦機』の作例でモデラーデビュー。『フレームアームズ・ガール』の作例およびそれを素材にオリジナルテイストの作品を数多く手がけて「月刊ホビージャパン」モデラー陣のエース格へ。ホビージャパン50周年記念イベントにも登場した。

◀フレームミュージック・ガール 初音ミク」の作例で「月刊ホビージャパン」2018年12月号の表紙を飾った

▶「ホビージャパンエクストラ2020 Winter」の表紙モデルはurahana3所有のGT-Rを再現したもの。カー&バイク模型作例もこなした経験あり

改造前の基本工作編

解説／urahana3

CASE 03 HOW TO PART

KOTOBUKIYA non scale plastic kit
GENE [STELLA INNOCENT Ver.] & [STELLA TEARS Ver.] use
GENE [BUTTERFLY Ver.]
modeled&described by urahana3

製作準備

◀素組みしていきます。用意するのはニッパー、ピンバイス、デザインナイフです。先日アルティメットニッパーの刃が欠けてしまったので、薄刃ニッパーを使います

パーツカットの仕方その1

◀ハンドパーツはギリギリでカットするとえぐれてしまいやすいので少し離し気味の位置でカットします

パーツカットの仕方その2

◀とはいえ、基本的に大抵のパーツはピッタリでカットすることが多いです。二度切りはほとんどしていません

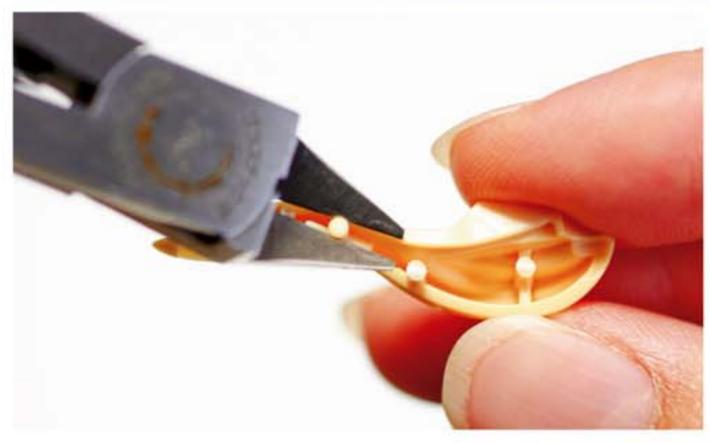
ダボとピンの処理

◀ピンは少しカット。ダボ側に1、2ヵ所切れ込みを入れたり、ピンバイスで広げたりもします。接着する前提での話ですので、素組み派の方は注意！

関節の勘合調整

◀関節は素組みの時点で「ちょっと渋い」くらいにしています。気になる時は軸の部分をヤスリでさらってあげる程度で充分かと思います

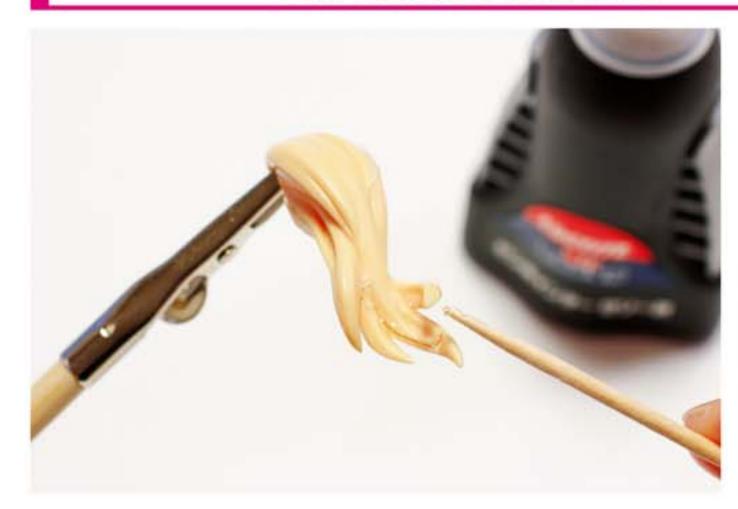
素組みで各部チェックと仕上げの構想

◀素組みができました。素組みの状態を見ながら、全体のバランスやオリジナル要素の構想を練ったりします

合わせ目処理の方法その1

◀工作は頭から。合わせ目はロックタイトの瞬間接着剤ゼリー状で行います。接着するパーツのふちに多めに盛っておきます

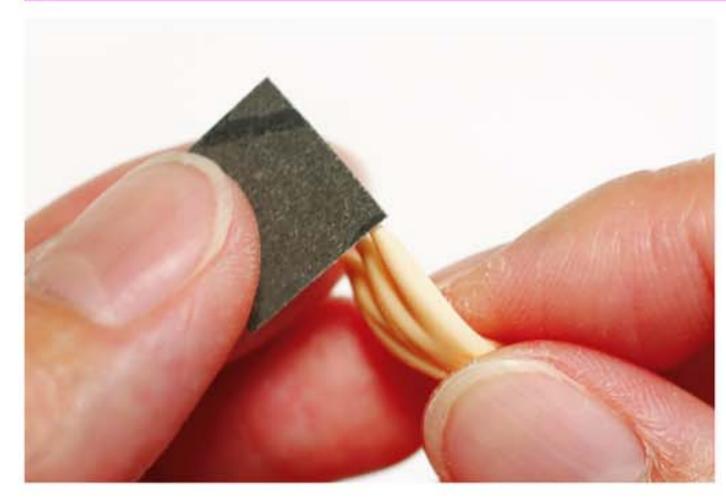
紙やすりの番手

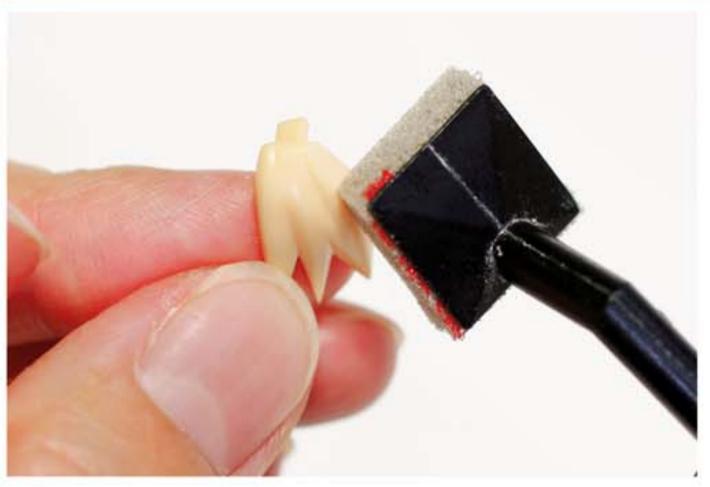
◀ヤスリがけはほぼ400番。パテの切削の時には320番を使います。細い短冊切りにして、さらに正方形のような感じに切って使っています

合わせ目処理の方法その2

◀複雑な形状のパーツの場合、凹形状のところのヤスリがけがしづらくなるので、固まる前に爪楊枝の先端で余分な瞬着をこそぎ取ります

表面処理の話その2

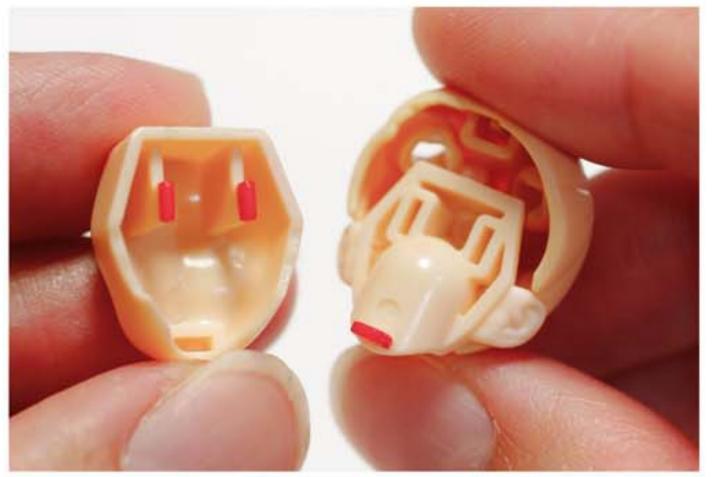
◀髪の毛パーツの隙間によくあるバリはしっかり処理しておくときれいな仕上がりに繋がります

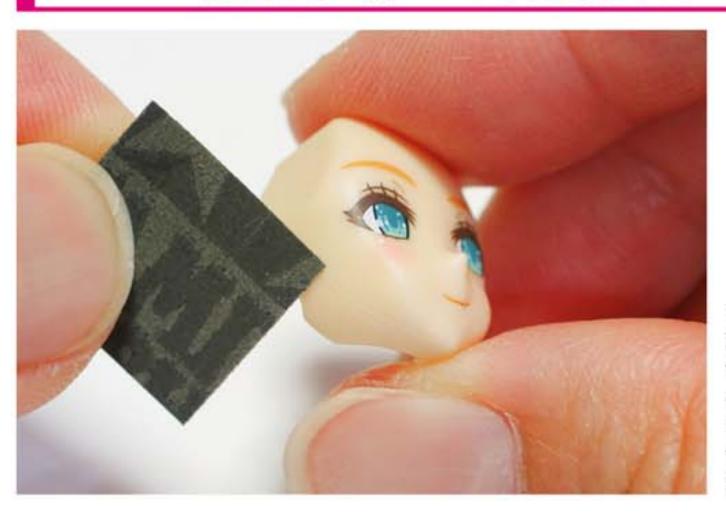
表面処理の話その1

◀ゲート跡やパーティングラインをしっかり消して、平面であればヒケにも注意しますが、ガール系は曲面が多いのでそこまで気にならないかもしれません

ペンサンダーの使い方

◀ペンサンダーは当てすぎると凹凸がぼやけてきてしまうので、仕上がりの加減や当て方の角度の見極めには少し経験が必要かもしれません

切削用電動工具

◀紙ヤスリとともによく使うのがスポンジヤスリ（320～600番相当）。プロクソンのペンサンダーのアタッチメントに装着して使っています

顔パーツの接続調整

◀顔パーツのはめ込みを調整します。作例は撮影のためにいろいろな表情に交換するので、ちょうど良い加減に調整しておくことが大切だったりします

見逃せない顔パーツの処理ポイント

◀顔パーツの処理。頬の横に必ずパーティングラインがあるのでここをまず紙ヤスリできれいに消しておきましょう

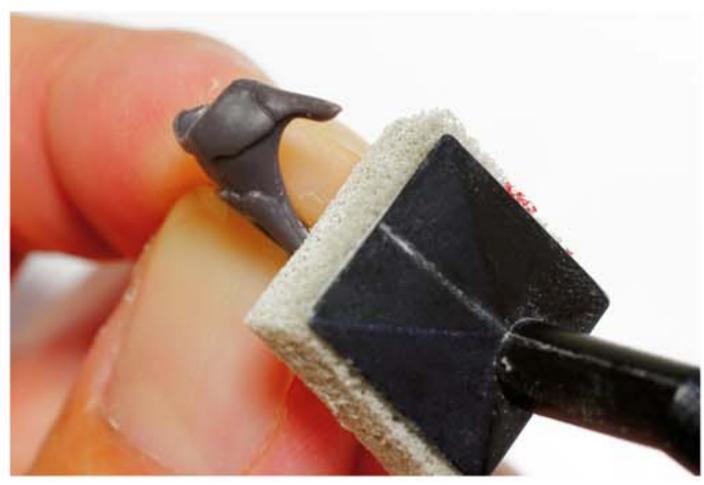
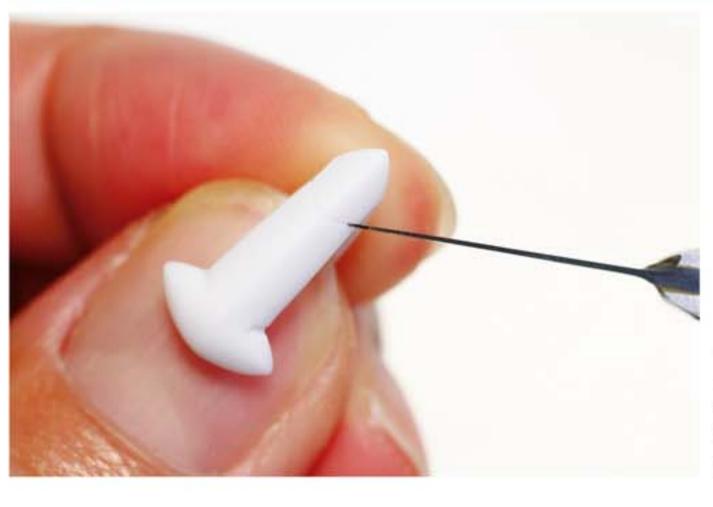
異素材パーツの表面処理その1

◀ハンドパーツは最初からペンサンダーで処理することが多いです。パーティングラインをしっかり消しつつ、全体にヤスリがけしていきます

異素材パーツの表面処理その2

◀指と指の間はほぼパーティングラインが入っているので、紙ヤスリを差し込んでしっかり消していきましょう

後ハメ加工

◀肩アーマーのようなパーツは塗装のために後ハメ加工をしちゃいます。もちろん塗装後は接着してしまいます

表面処理対策のディテールアップ

◀ヤスリがけすると消えてしまいそうな溝があったのでＢＭＣタガネ0.1mmで彫り直し

肌色パーツの合わせ目処理その1

◀肌色パーツの合わせ目も瞬間接着剤で、ほかと同じ手順で消しています。接着剤はしっかりはみ出させて、デザインナイフである程度削ぎます

肌色パーツの合わせ目処理その2

◀私の場合肌色はしっかり塗装するので、合わせ目のラインが出ててもOK。仕上げ方に合わせて肌色の瞬間カラーパテを使うのもありです

見逃すと後で痛い目を見るかも?

◀こういうところのパーティングラインもちゃんと消しておきます。平気かな〜と思ったら撮影でしっかり写ってた、というのはよくある話です…

形状が複雑なパーツは…?

◀複雑な曲面パーツは最初からペンサンダーを使います。奥まった部分などが気になったら紙ヤスリを使って整えていきます

スジ彫り追加後のひと手間

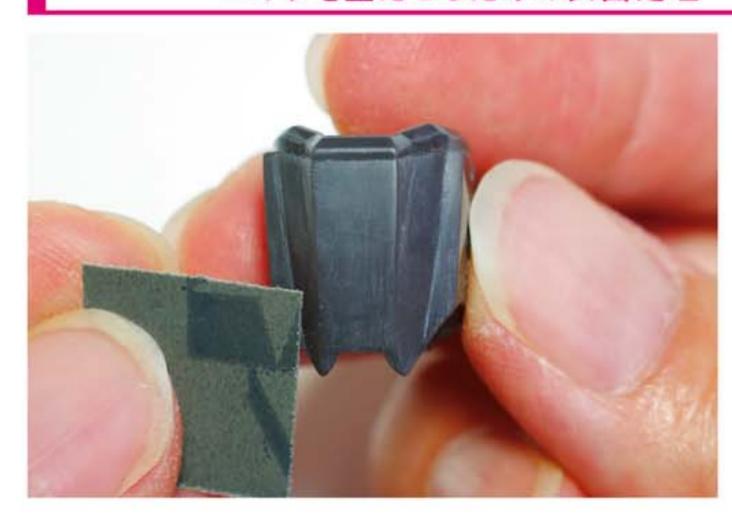
◀スジ彫りをした部分に紙ヤスリを当てます。彫った溝のエッジにC面を付けるようなイメージ。全体と馴染ませるような感覚です

塗り分けのためのディテールアップ

◀塗り分けをハッキリさせるためにBMCタガネで彫っていきます。最初はなぞる程度。いきなり溝を彫ろうとしないで徐々に徐々に、が失敗しないコツです

見逃しやすい表面処理ポイント

◀ヒザの関節に使われているリング状のパーツには必ずパーティングラインが入っているので処理。ポーズを取った時に見えると処理不足感が出てしまいますよ

エッジを立たせるための表面処理

◀カクカクしたパーツにペンサンダーを使ってしまうとエッジがだめになりやすいので、使うのは紙ヤスリ一択です

製品都合の形状の修正

◀かかとに無くてもいい支えみたいなものがあったので、デザインナイフなどで削り落としてしまいます

基本工作完了!

本体が完成しました。首の飾りパーツ、背中のマントにはオリジナル要素を入れるため、まだこれからの作業になります。ひとまずここまでが、素体ともいえる状態ですね。

CASE 03 HOW TO PART

KOTOBUKIYA non scale plastic kit GENE [STELLA INNOCENT Ver.] & [STELLA TEARS Ver.] use GENE [BUTTERFLY Ver.] modeled&described by urahana3

オリジナル改造作例・製作編

解説／urahana3

背部オリジナルパーツ製作の下準備

▲オリジナルパーツの製作に入ります。まずは襟の部分を後ハメ加工。赤く塗った部分を切り取り、胴体側の首部分のピンを切り落とせばOK

背部オリジナルパーツ製作の下準備

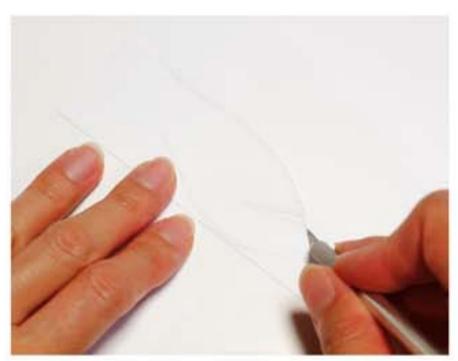
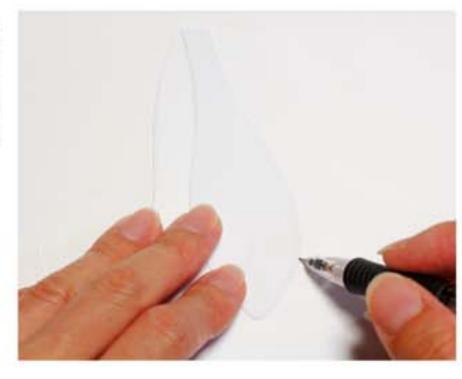
▲こんな風に彫ると、イノセントVer.の襟にもマントが付けられるようになります

▲接続方法が微妙に異なったので襟に付けられるように根元の部分を切り欠く必要があります

▲本体はステライノセントVer.ですが、マントはステラティアーズVer.（右側）のほうが形状的に使いやすいのでこちらに変更

背部オリジナルパーツ用新規パーツ製作

▲両方の羽を切りました。これをベースにオリジナルの形状を作っていきます

◀フリーハンドでカットしていきます。細かい形状は調整出来るのでだいたいでカットします

▶カットしたプラ板を反転させて、反対側の分も描き込んで切り出します

▲マントをオリジナルの形状に改造するためにエバーグリーンの0.25㎜厚プラ板に仕上げたい形をざざっとで描き込みます

背部オリジナルパーツ用新規パーツ製作

◀マントの裏側に、さきほどの板を貼り付けます。瞬着を多めに塗って、隙間を無くすようにします

◀ここからマジックスカルプを使用。主剤と硬化剤を混ぜて使うタイプのエポキシパテです

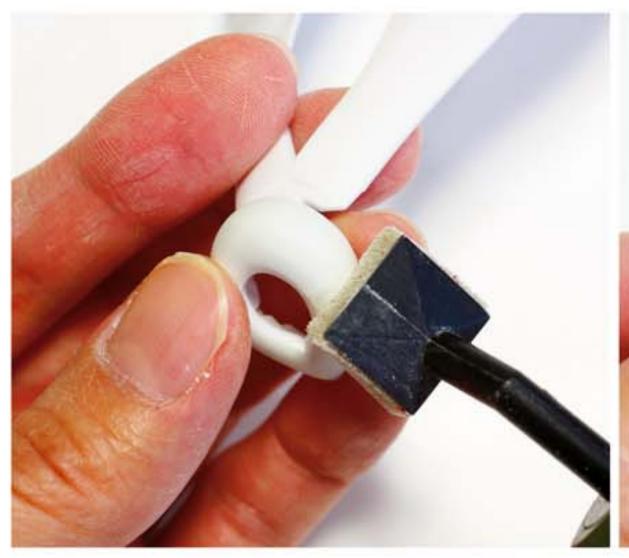
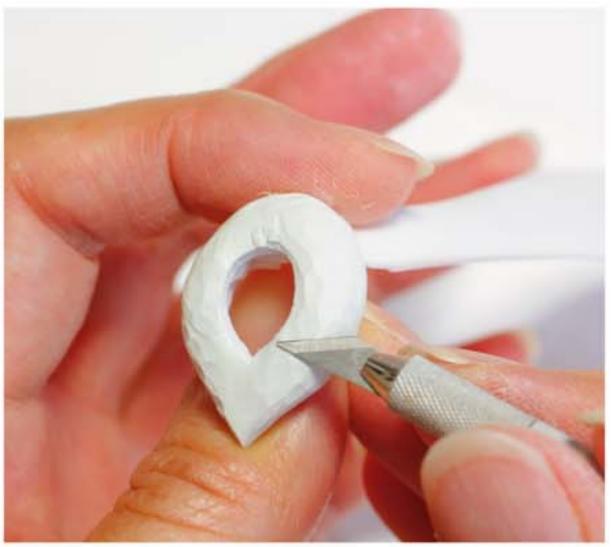
◀主剤と硬化剤を1:1くらいの割合で取り、しっかり練り合わせたら、使うまでの間20～30分くらい放置しておきます

◀マジックスカルプを、貼り付けたプラ板をベースに均等な厚みになるよう盛り付けます。羽の先端の切り込みも入れてきます

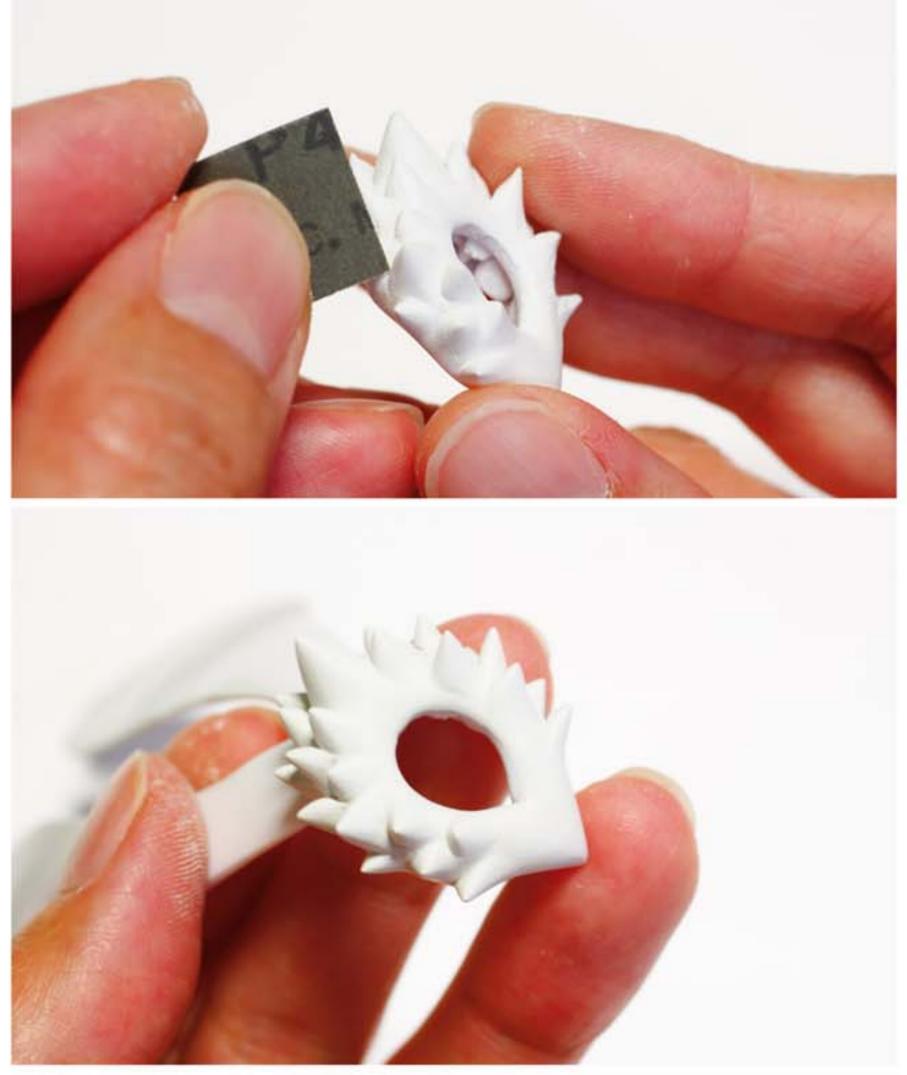
▶半日～1日置いてマジックスカルプが完全に硬化したら、デザインナイフで形状を整えていきます

▶大まかに削り出したら320番の紙ヤスリでガシガシ削っていきます。蝶の羽のイメージなので、もとのマントの厚みよりも薄くなるまでひたすら削ります

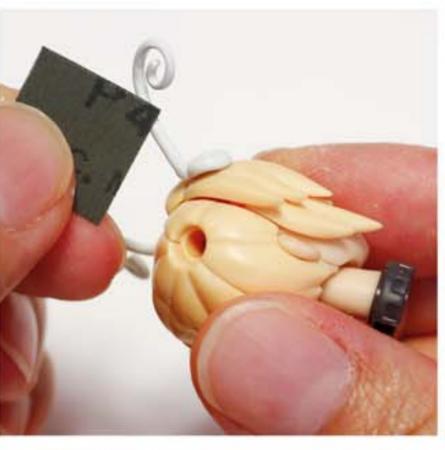
◀しっかりと形が出せたら、スポンジヤスリで320番の傷を消しつつ仕上げていきます

◀元々のディテールも全部削ぎ落として薄く仕上げています。パーツとパテとのつなぎ目に隙間が出来た場合は瞬着などで処理

▲襟の部分にもマジックスカルプを盛って形状変更。硬化したら削って整えていきます

▲ベースを作った部分に、細かく分けておいたパテをくっつけていきます。水を付けながら形状出しすると、伸びが良くなります

▲マジックスカルプを練って細かく分けておいて放置します

▲デザインナイフで削りながら、だいたいの形状を出していきます

◀紙ヤスリでしっかりと整えていきます。このくらいの形状であれば紙ヤスリの先端を使ったり折ったり、工夫次第で細かい部分まで充分きれいにできます

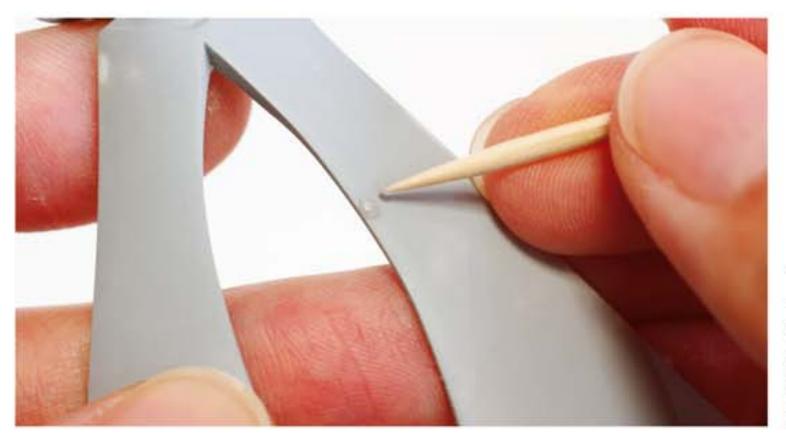
頭部オリジナルパーツの製作と仕上げ

▲触覚の太さのばらつきなどを整えていきます。ポキッと折れないように少しずつ削っていきます

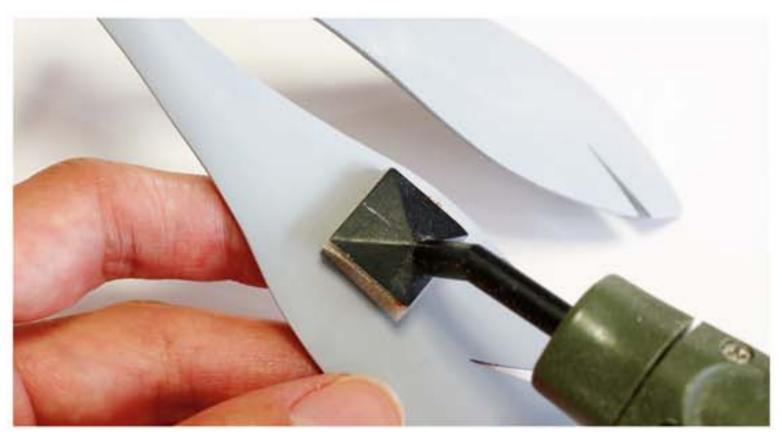
◀▼パテを細く伸ばして紐状にし、触角のようなパーツを作ります。半日くらい置いて硬化させます

◀左右の触角が完成しました。塗装後は前髪に接着します

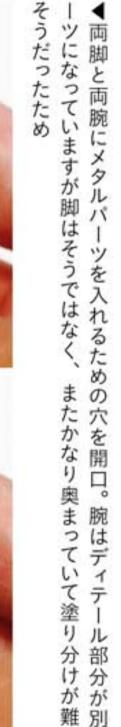
オリジナルパーツとのすり合わせ

▶製作した羽のパーツにサーフェイサーを吹いて状態をチェックします

◀本体に取り付けてみて、バランスなどをチェックします

▶普通のパーツではほぼしないのですが、パテによる新造パーツはサフを吹いて初めて見える傷があったりするので、それを消すためにもう一度ヤスリがけ

◀少し大きめの傷が見つかったので瞬着の点付け＆表面処理で修正。傷が小さすぎる場合は傷を少し広げてから行ったほうが結果的にきれいになりやすいです

塗装準備完了の下準備

▲塗装前の状態が完成。配色を考えます。今回はモチーフがあるのでまだいいのですが、基本的にオリジナル仕上げのときは配色とその手順も一気に決めないといけないので、とにかく時間をかけて考えます

オリジナルディテールアップの下準備

◀両脚と両腕にメタルパーツを入れるための穴を開口。腕はディテール部分が別パーツになっていますが脚はそうではなく、またかなり奥まっていて塗り分けが難しそうだったため

CASE 03 HOW TO PART

KOTOBUKIYA non scale plastic kit GENE [STELLA INNOCENT Ver.] & [STELLA TEARS Ver.] use GENE [BUTTERFLY Ver.] modeled&described by urahana3

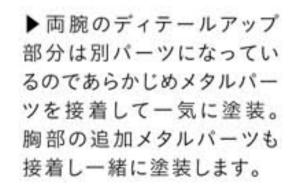
オリジナル改造作例・塗装編

解説／urahana3

頭部オリジナルパーツの製作と仕上げ

▲塗装するカラーごとにパーツを分け、キットの空き箱に入れています

▶両腕のディテールアップ部分は別パーツになっているのであらかじめメタルパーツを接着して一気に塗装。胸部の追加メタルパーツも接着し一緒に塗装します。

▶女の子プラモデルを塗装するときは接続部分にマスキングテープを巻きます。これをしないと塗料の厚みで最後の組み立ての段階で苦労します

▲配色が決まったら、各パーツに持ち手をつけます。「ペイントクリップS」、「持ちやすい塗装棒 小」を使っています。クリップの根元にマスキングテープを巻いているのはぐらつきを抑制するため

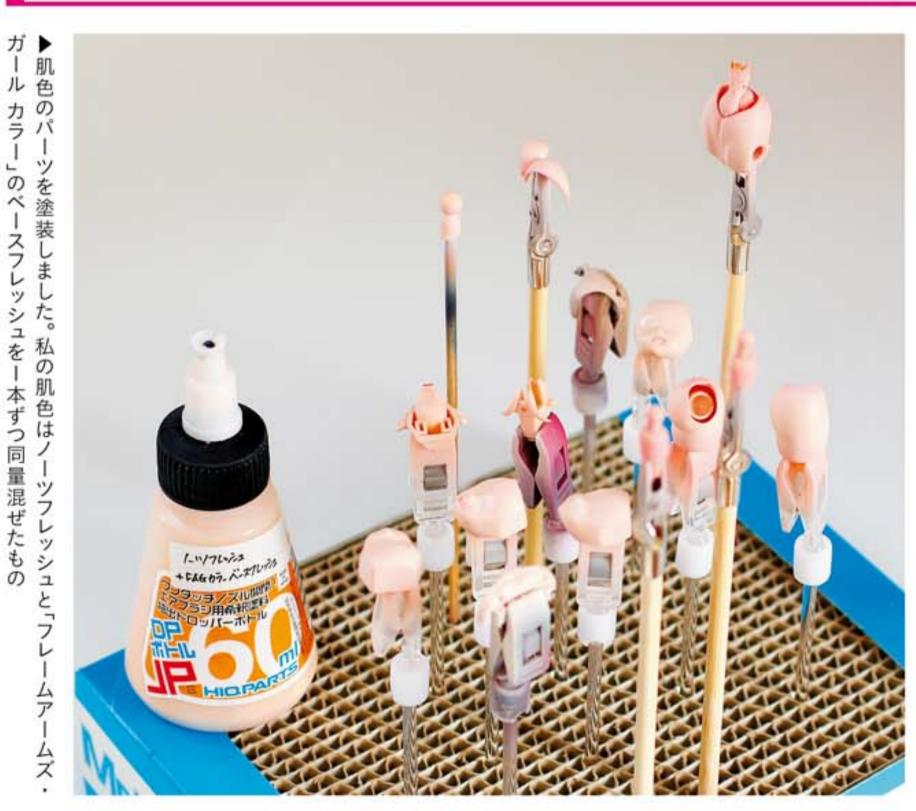
下地塗装

▶まずはピンクのサーフェイサーを吹きます。私の場合、明るい色や肌色を吹くときにピンクのサフを使うことがほとんどですが、綺麗に発色させたいカラーを塗る場合も下地としてピンクを使っていることが多いです。次に白で、グレーのサフはほとんど使いません。あと、全体を組んだ状態でサフを吹くことはほとんどありません。パーツごとにバラして、塗る色によって下地のサフを決めていきます

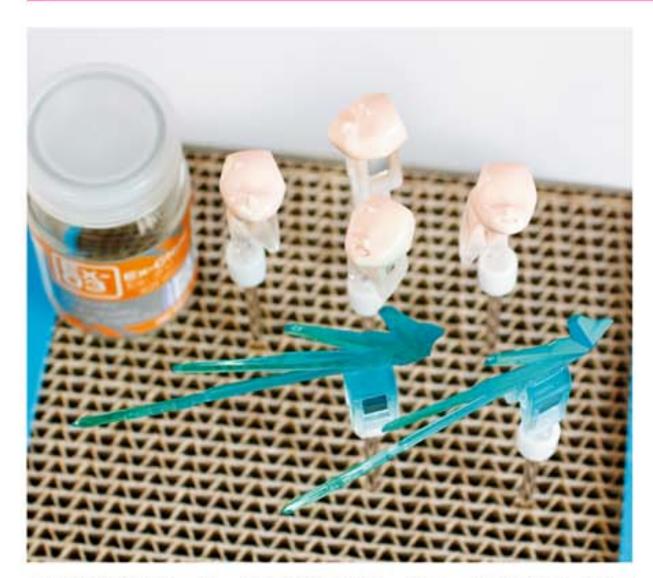
▶使っているのはNAZCAのピンクサフ。これを一番消費しているのは私じゃないか？　というくらいにお世話になっています。突然廃版になると困るので、いつもストックを欠かしません

◀エアブラシでエアをかけてパーツのホコリを飛ばします。以前は専用のブラシを使っていましたが、持ち替えが面倒なので今のやり方に落ち着いています

下地塗装

▶肌色のパーツを塗装しました。私の肌色はノーツフレッシュと「フレームアームズ・ガール カラー」のベースフレッシュを1本ずつ同量混ぜたもの

▲色を塗装します。顔以外の肌パーツは陰影を意識しながら色を乗せています

◀黒背景、白背景で太もものパーツを撮影してみました。立体感が出るように端の方にピンクサフが残る感じでふわっと乗せるだけ。中心部分はしっかりと肌色を乗せて、自然な陰影を作ります

髪の毛塗装とグラデーションの話

▲武器のクリアーパーツにも蛍光ブルーグリーンで根本からグラデをかけてツヤ有りトップコート。ついでに顔パーツにもかけておきます。顔はこうしておくと瞳デカールが密着しやすいです

▲今回は毛先を暗くするグラデーション仕上げ。グラデーションは、写真で撮ったり印刷物になると実際よりも色の変化が少なく見えます（体感ですが）。なので、ハッキリした色の違いを出すくらいが効果的で良いと思っています

▲髪の毛のパーツを塗装。コーラルピンクをベースに好みの色合いになるまで調色していきます。調色の時はいつも紙コップです

▶ちなみに塗料の希釈にはクアトロポルテのマルチシンナーを使っています。私の希釈は基本1:1〜1:1.5あたり。エア圧は3.2kgfあたりとかなり高めです

背部オリジナルパーツの塗装

▲根元の部分から、コバルトブルーを吹いてグラデーション

▲次に、濃いピンクのような色を両面に吹きます。フィニッシャーズのジャガーパープルを使用

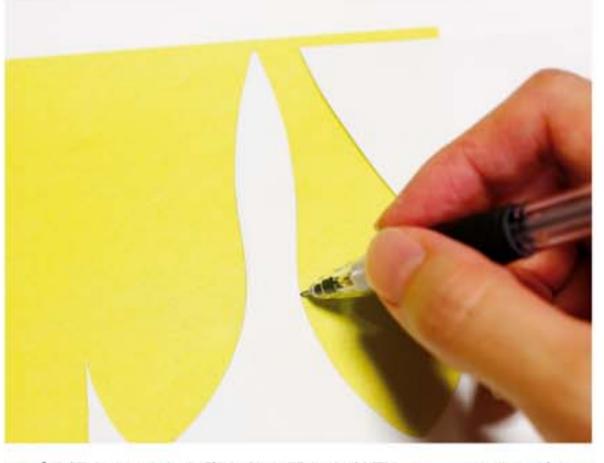
▲オリジナルで製作した羽を塗装していきます。まずは羽部分にピンクサフを吹きます

▲羽の模様をマスキングしていきます。タミヤのマスキングシートを用意します

▲羽の先端側に水色を吹きます。これで、ベースの塗装は完成です

▲さらに根元側に紫を吹きました（写真じゃ色の濃淡があまり伝わらないかも…）

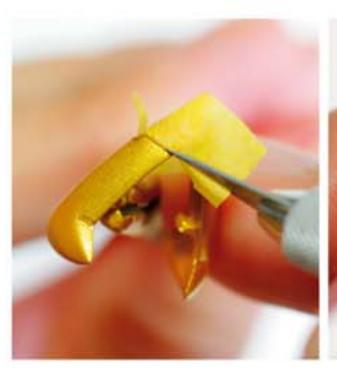
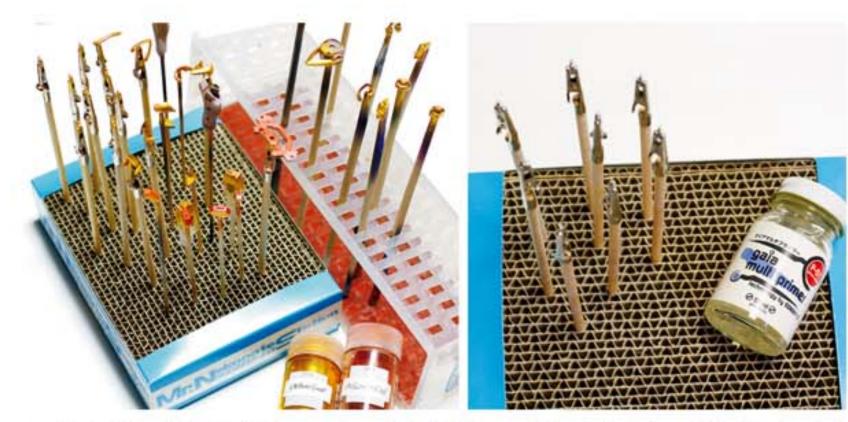
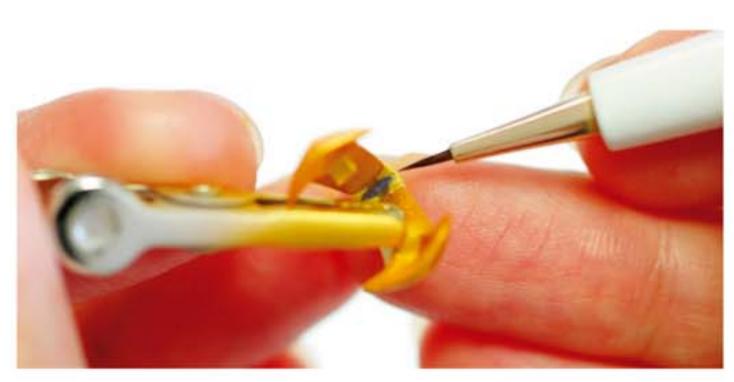
▲羽の先端から、薄いピンクでグラデーション。以前作っておいた桜ミクのピンクを使用

▲羽は表裏ともに同じ模様。手描きした模様に沿って切り出し貼っていきます。模様は再現したい画像を見ながらだいたいで描いていて、カットもおおよその感じ

▲プラ板をカットした際の切り残しを利用して、マスキングシートに形を描き写します

▲マスキングテープを剥がせばこんな感じ。首側の根元部分には、黒を吹いてあります。ちゃんと再現したかった通りの感じに仕上がりました

▲全体を黒で塗装します。今回の黒は少し茶系にしたかったので、ニュートラルグレーVとアンバーを混色しました

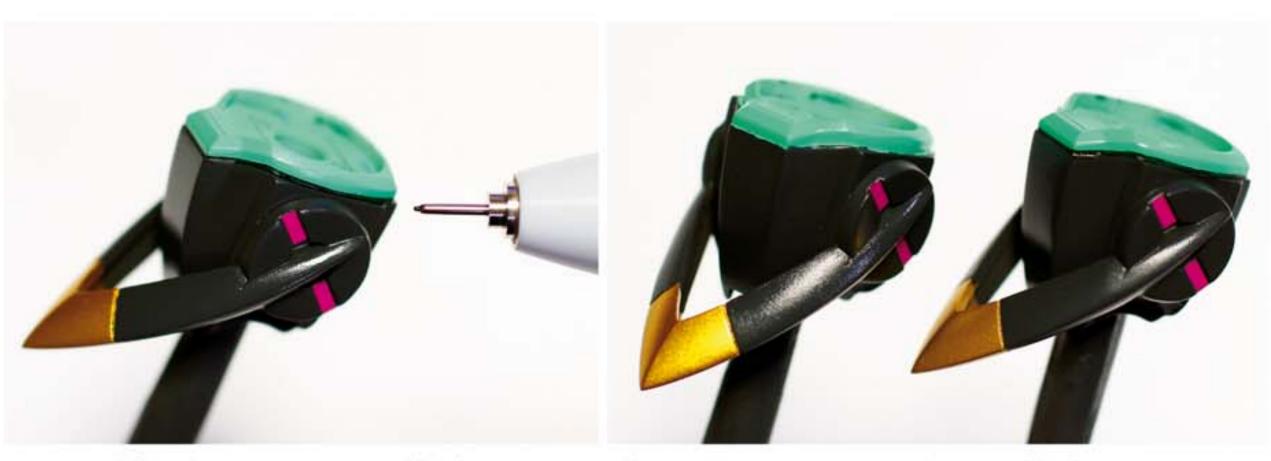
▲ピンクに塗装した上から、残りの模様を貼っていきます

マスキングを駆使した各部塗装

▲マスキングしていきます。マスキングテープを貼ってケガキ針で跡を付けデザインナイフでカット。力加減には慣れが必要ですが、マスキングの精度は上がるので必ずこうしています

▲メタルパーツ用にガイアノーツのマルチプライマーを吹いたらスターブライトゴールドと、プリズムマゼンタゴールドを塗装。この場合の下地もピンクサフ

◀裏側は、マスキングゾルでマスキングします。ほぼ見えないことと、だいたいでOKなところは筆で処理しています

▲次の色を吹くためにマスキングです。こういった箇所はライン状の細いマスキングテープが便利です。マスキングテープはホコリがつきやすいので、パッケージの横を切り取ってこんな風に使用しています

◀▲メインのピンクと、武器の紫部分を塗装しました。ピンクの調色はこの4色

▲発色を考えて一度白サフで下地の色を整え、エメラルドグリーンとピュアホワイトの混色を塗装

マスキング塗装のリカバリーとエナメル塗料の使い方

▲マスキングゾルで線がよれてしまったところ（左側）はスミ入れペンを使ってきれいなラインになるように処理します（右側）

▲ハンドパーツ塗り分けもエナメル塗料の筆塗り。一部を茶色で塗装しました

▲武器の三角ディテールの塗り分けはエナメル塗料の筆塗りで。一気に量を置いたほうが、筆跡が出なくてきれいに仕上がります

▲私の使っているスミ入れ道具です。コピックモデラーの0.02mm、タミヤのスミ入れ塗料、修正のためのエナメル溶剤と綿棒です

▲こうして何色も色を重ねていると、面がざらついてきてしまうことがあります。そういったときには神ヤス！の1000番で中研ぎします。塗装面の上から、ツルツルになるまでヤスリがけ

urahana3流、顔パーツの仕上げ方と最終調整

▲口のラインもエナメル塗料のピンクで塗ります。綿棒とエナメル溶剤で好みのラインになるまで拭き取り修正していきます

▲顔の仕上げ。歯をエナメル塗料の白、口の中をピンクで筆塗りします

▲目の中は蛍光ブルーグリーンで描き込みしています。左が描く前、右が描き込み後です

▲デカールの位置決めは前髪を被せた状態のほうがうまくいきやすいです。位置が決まったら綿棒で水分を取り、マークソフターで馴染ませます

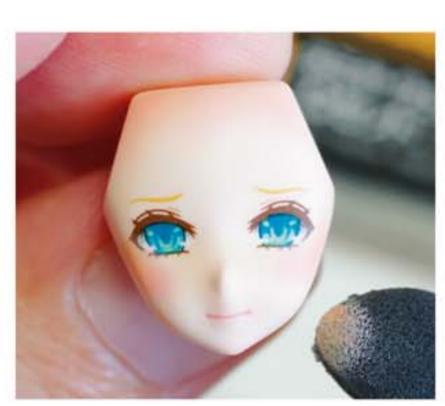
▲目のデカールを貼ります。顔パーツは後頭部にセット。デカール用の水は多少温めたほうが使いやすいので私はいつもレンジにかけています（35℃くらい）

▲Hセットのペールオレンジで、さきほどのピーチの外側半分くらいだけ被せるようにして、さらに外側に向かってうっすら色を乗せます

▲頬にHセットのピーチでチークを入れていきます。目の真下半分くらいから、耳に向かって斜め上に上げるようにスポンジを乗せます

▲メイクはウェザリングマスターのG、Hセットを使います。まずはフェイスパーツの外周に沿って、Gセットのマロンでシェーディングを入れていきます

▲すべてのパーツにつや消しを吹きました。つや消しトップコートはMr.スーパースムースクリアーとプレミアムフッ素入のふたつを使っています。正直、誌面に載ったときにどちらを使っても明確な差は分からなかったので気分で使い分けています

▲フェイスパーツ4つのメイクが終わりました。この作業はつや消しトップコートをした後に行っています。さらに上からつや消しをかけるとメイクが滲んでしまうのでおすすめしません

▲タミヤエナメルのフラットホワイトを楊枝の先端に少しだけ取り、目の斜め下の位置にぽちっと付けます。楊枝の先はあらかじめ紙ヤスリなどで尖らせておくとコントロールしやすいです

▲チークを終えた状態。2色を使うことで奥行きが出てきれいに仕上がります。思ったよりも強めに乗せないと写真であまり発色して見えませんが、乗せすぎてもオカメインコみたいになってしまうので加減は意外と難しいです

▶その他の肌パーツにもGセットのマロンでシェードを入れます。ピンクサフを活かしたグラデーションなのでマロンを乗せるだけできれいに仕上がります

◀肩のパーツも同様にして、ハイライトの点を入れてあげると可愛くなります

▶組み上げ前に肩の差込口の中の塗料を、綿棒＋ラッカー溶剤で落としておきます。差し込む側も同様に。一度これをやらなかったがために肩がねじ切れてしまった悲しい経験があります…

完成

完成です～！ 今回は『オーバーウォッチ』というFPSゲーム登場キャラクター「エコー」をモチーフに製作しました。特徴的な羽がきちんと再現できたので、自分としては満足です！

KOTOBUKIYA non scale plastic kit
GENE (STELLA INNOCENT Ver.) & (STELLA TEARS Ver.) use
GENE (BUTTERFLY Ver.)
modeled&described by urahana3

GENE (BUTTERFLY Ver.)

ジェネ(ステライノセントVer.)、(ステラティアーズVer.)
●発売元／コトブキヤ●各6000円、発売中●約16cm●プラキット

GENE (BUTTERFLY Ver.)

FRONT VIEW

素組み

作例

BACK VIEW

素組み

作例

FOUR-SIDE VIEW

ACTION POSE

コトブキヤ ノンスケール プラスチックキット
ジェネ（ステライノセントVer.）＆
ジェネ（ステラティアーズVer.）使用

ジェネ（バタフライVer.）

製作・文／urahana3

模型を作る上での製作手順を公開する企画ということで…キットはジェネです。ただ、通常のジェネの作例は「月刊ホビージャパン」で掲載されていますので、こちらではオリジナル要素を入れたジェネでいきましょうということになりました。いつもの製作文でしたら、ここをこんな風に改修しました～などと書くことになりますが、製作内容に関してはこれでもか！というくらいこと細かに掲載されていたと思うので、ここでは別のことを書いていこうかなと思います。

今回のジェネですが、『オーバーウォッチ』というFPSゲームの登場キャラクター「エコー」をモチーフに製作してみました。背中の羽が印象的でお気に入りのキャラです。その都度途中写真の撮影を挟む都合上、大掛かりな改修をする時間が取れなさそうだったので、ある程度の改修でオリジナル感を出せる素材をと思いまして。ちょうどジェネのマントらしきものが羽に改造できそうなところに目を付けて、これに決定しました。

ほかにも赤ずきんのキャラがいて、以前自分で製作した轟雷赤ずきんVer.（「月刊ホビージャパン」2016年8月号掲載）のリニューアル版のごとく、今の自分が作ったらこうなりました！という感じで赤ずきんを製作することも考えたのですが、それはまたいずれ機会があったらということで…。

今回の製作内容に関しては、普段私が取っている手順を詳細にお見せしていますのでぜひご参照ください。もちろん、これは私が今まで模型製作を続けてきた上での経験から来ている個人的な内容でもありますので、やり方が合わなければ別のやり方で、微妙な部分は手を変えて、良い部分は参考に…「この人はこうやっているんだ」という形で見ていただければ幸いです。「こうしてみましょう」ではありませんのでそこは誤解の無いようによろしくお願いします、とお伝えします。何か面白い部分がひとつでもあれば嬉しいのですが…。

大切なのは、セオリーに乗るのではなく「自分に合わなければ変える」ということです。トライ＆エラーは大切です。それの積み重ねで今日まで来ていて、この先もその繰り返しでしょう。でも、それがあるから模型は楽しいです。

いつも、何らかの苦労を「楽しい」と思える作り手でありたいですね。

CASE 04

KOTOBUKIYA non scale plastic kit "MEGAMI DEVICE"AYAKA ICHIJOU use AYAKA ICHIJOU VERBENA Ver. modeled&described by KONEKONOSHIPPO, YOSHUAN

模型に異素材の組み合わせって…どうやっているの?

　女の子プラモデルジャンルの人気の高まりとともに登場した「異素材カスタマイズ」。ドールのように素体に布製の衣装をまとわせてドレスアップさせるというものだが、これまでの模型シーンにはなかったカスタマイズで、目は惹くもののその仕組みやノウハウもよく分からないしどうしたら…と思っている人も多いのでは？

　「月刊ホビージャパン」のモデラーで唯一のドールライク作例を手掛けるこねこのしっぽ。に協力していただき、「月刊ホビージャパン」掲載用に製作を進めている作例を使って、そのカスタマイズ内容を解説してもらった。

　なお作例の完成状態は10月25日売り「月刊ホビージャパン12月号」にて掲載予定なので、そちらをみてほしい。

MODELER

こねこのしっぽ。

　2016年11月号にてフレームアームズ・ガール マテリアをベースに、服、小物、オリジナルアイペイント、そしてまさかのほぼ無塗装というこれまでにない仕上げ方を行い、全く違うアイテムへと変貌させた作例で衝撃デビュー。相方のよしゅあん。と作業分担制で作例を手掛けるスタイルを取っており、ほかでは見られない個性的な作品を生み出し続けている。

◀デビュー作の「マテリアちゃん カジュアルメイドVer.」。分担制も珍しかったが、武装ありきが主だった『FAガール』作例で武器無しの本体アレンジのみという仕上げも新鮮であった（「フレームアームズ・ガール モデリングコレクション」収録）

▶HJ2020年9月号掲載の「ソフィア オリジナルコスチュームVer.」。キャラクターの個性を活かしながらの大胆アレンジ。キットから髪形は大きく変わっているものの、塗装仕上げは行われていない

衣装に合わせた素体作り

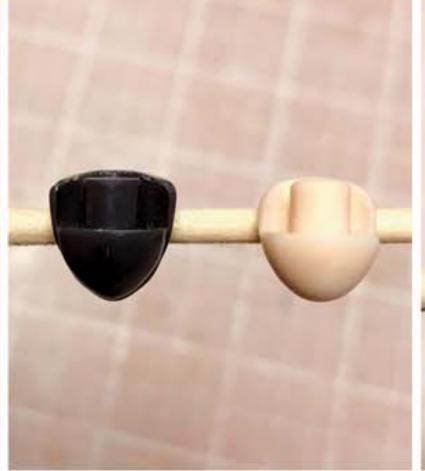
▲首パーツを切り出し、形状の違いを確認したら、ガイアノーツさんの瞬間カラーパテを綾香の肌色に合わせて調色して盛り付けていきます

▲キットの綾香は首パーツが肌色ではないので、近い肌色のメガミデバイスから首パーツを加工して作ります

アレンジ製作中のアイテム
コトブキヤ メガミデバイス 一条 綾香

▲メガミデバイス 一条 綾香を「バーベナを抱きしめて」のイベント衣装姿へとアレンジ中

メガミデバイス 一条 綾香
●発売元／コトブキヤ●7400円、発売中●約14.5cm●プラキット

▲これで、綾香に肌色の首パーツができました

▲盛り付け加工をしたら、なるべく同じ形状になっているかを確認します。

▲最後に、首元部分を調色した瞬間カラーパテで盛り削り加工をします

▲今回は布製の衣装を着せるので、素体モールドと使用しないパーツを付ける穴を無くす作業をします

▲胸前部パーツを貼り合わせて、ひとつのパーツとして加工していきます

▲綾香の上半身パーツができました

▲他のパーツも接着して、モールドを消していきます

髪パーツを成型色を活かしてディテールアップ

◀余りのランナーを切り形を整えて、設定画を見ながら髪パーツの完成イメージを考えます

▲デザイン画を参考にボリュームアップすることにします

▲髪パーツを組み、瞬間カラーパテを調色します

◀調色したらランナーに乗せて色の確認をします

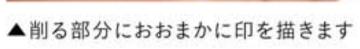
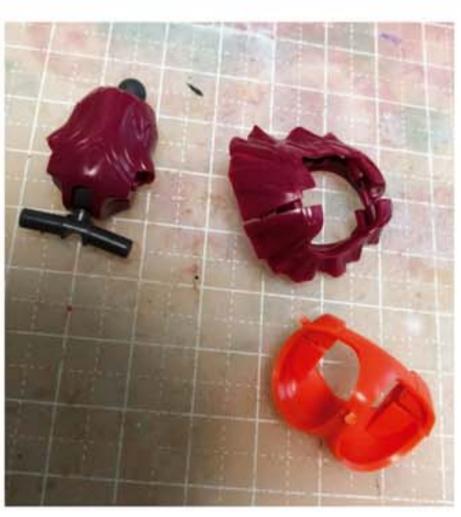
▶デザイン画を見ながら調色した瞬間カラーパテをひたすらに盛ります

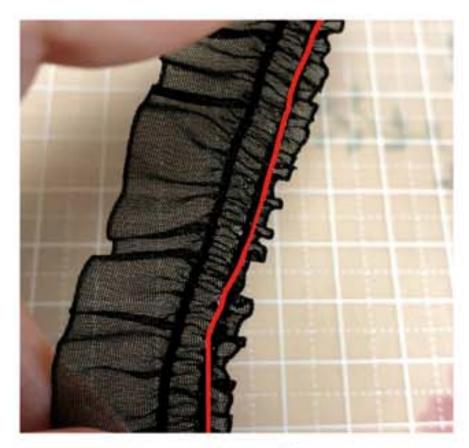
◀全体的に1000番くらいのマジックヤスリで表面を整えて完成です。このあとパステルで着色するのですが髪パーツ全体の加工が終わってから行います

▲全体的に整えたら、デザイン画に合わせて作った髪パーツを付けます

衣装の作り方と着せ方

▲削る部分におおまかに印を描きます

◀削って、ヤスってを繰り返して、形状を変えていきます

▲綾香のスカート（パンツ）パーツを見ながら、別のメガミデバイスの下半身パーツを加工していきます

▲このデザインイラストを見ながら、パーツを加工して、レース素材を貼り付けていきます

▲レース素材のこの部分に「ほつれ止め」を塗ります

▲イラストのイメージに近いレース素材を用意し

▲加工パーツに黒いサーフェイサー→半光沢を吹き、貼り付けるレース素材を用意します

▲ほぼ綾香のスカートパーツと同じ形状になりました

▲反対側の貼り終わり部分にレースを接着剤で付けます

▲前面の貼り付けイメージが決まったら、余分なレースを切ります

▲接着剤で貼り付けるスタート部分にレースを貼ります。ただまだ胴体を加工していないので、前後で分割できる状態で作ります

▲ほつれ止めが乾いたら、ハサミでレース素材を切り離して細いチュールレースができました

▲後ろのパーツにも同様にしてレースを貼り付けます

▲パンツのパーツ側に接着剤をつけて、レース全体を貼り付けます

▲この時はまだ、レースの真ん中部分は本体に貼り付けていません

布の接着は素材や貼り方で使い分け

布の接着には主に瞬間接着剤とディオラマ用水性ボンドを使うのですが、薄手の生地を貼る場合には瞬間接着剤だと乾いて硬くなってしまいレースのふんわり感が無くなりますし、ストレッチ素材に使うと固まってパキパキになってしまうんです。なので、乾いても柔軟性のある水性ボンドを使っています。

ただ、一条綾香のレース貼り付け開始部分などのそこで固定したい接着には瞬間接着剤のほうが便利です。どの接着剤を使うかはハギレ部分で試してからの方が安心ですよ。（こねこのしっぽ。）

▲全体的に可動部分に引っかからず、シルエットも良いと確認したら、フリルパンツの完成です

▲綾香の胴体パーツを取りつけ、太ももパーツに履かせて状態をチェック

TOOL/MATERIAL

プロモデラー御用達、工具・マテリアルカタログ！！

特集の最後に、今回作例を掲載したnishi、keita、urahana3の3名が、実際に作例製作に使っている主な工具を紹介。いずれもこれまでの模型製作を通じて厳選されたものばかりなので、実際に使ってみてその性能を体感してほしい。

スジ彫り工具定番中の定番

BMC タガネ 各種

BRAND_ スジボリ堂

01

おそらく持っていないモデラーはいないのでは？　と思えるくらい定番工具となったBMCタガネ。現在小刻みに23種類の幅が展開されており、さまざまなシーンに対応できる豊富なラインナップとなっている。自分にとっての最良のセットを構築したい。

ITEM SPEC_
●発売元／スジボリ堂　●1980円〜3960円、発売中

▲先端がニードルタイプのZERO。ただしケガキ針とは異なり円錐状ではないためブレづらい。力加減でディテールの細さを調整したい人はコチラ

▲先端がコの字型になっているのが最大の特徴。ディテールを深く彫っても幅が変わることがない

▲先端は硬いタングステン鋼でできているが0.05mmともなると繊細。刃も他のものよりも短めになっている

▲タングステン鋼は硬いが衝撃には弱いため落とすと欠けたり、最悪の場合折れることもある。使わない時は付属のキャップを必ず被せよう

▼（左）昔から愛用しているkeitaは全ラインナップを網羅　（右）nishiは使用頻度の高いものを厳選。先端の保護のために緩衝材を入れている

ワンタッチで
面も曲面も自由自在

マジックヤスリ

BRAND_ スジボリ堂

耐久力と切削性の高いシートと専用の当て木のセットアイテム。当て木への貼りつけはマジックテープなので自由に付け外しが可能。しかも極薄なので面出しの精度も高い。シートは洗えば何度も使えるのでコスパも〇。

▼左から220番、400番、600番、800番、1000番、1200番、1500番。番手で分けられていて便利。それぞれ5枚ずつ付属する

ITEM SPEC_
●発売元／スジボリ堂
●各880円、発売中

02

シーンを
選ばない面出し工具

テーパーダイヤモンドヤスリ

BRAND_ スジボリ堂

先端に向かって厚みが薄くなっているだけのダイヤモンドヤスリなのだがこれが発明。最薄0.5mmという薄さながら厚みを確保できているのでしなることなく安定した面出しが可能なのだ。通常の面出しにも使えるのでまさにオールマイティ。

ITEM SPEC_
●発売元／スジボリ堂
●1760円〜2640円、発売中

▲幅は10mm、5mm、2.5mmの3種。番手はそれぞれ240、400、600が用意されている

05

木製当て
木ヤスリでマルチに活躍

木の板に貼り付けたヤスリ面出しヤスリ

BRAND_GSI クレオス

木製の当て木付き紙ヤスリ。約1mmという薄さなのに剛性が高く薄いからこそ加工もしやすい。5枚で330円というコスパの高さも魅力的だ。

▲番手のラインナップは180、240、320、400、600、800、1000。7種セットアイテムも有り(1980円)
▶非常に薄くて軽い。取り回しがしやすいサイズ感

ITEM SPEC_
●発売元／スジボリ堂
●各330円、発売中

03

切削性と小回りの
良さの合わせ技

微美鬼斬

BRAND_ スジボリ堂

単目ヤスリ「鬼斬」シリーズの中でも細くて小回りの利くタイプがこの微美（びび）鬼斬。削るというよりも“切れる”印象で、ひと味違う使用感を求める人にオススメ！

▲形状は平、丸、三角、四角、甲丸の5種

ITEM SPEC_
●発売元／スジボリ堂
●各1320円、発売中

06

驚異的な
切れ味を誇る、
片刃ニッパーの決定版

アルティメットニッパー

BRAND_ ゴッドハンド

現在の模型用ニッパーにおける大きなトレンドである、片刃ニッパー。その火付け役となったのがゴッドハンドのアルティメットニッパーだ。猛烈な切れ味の切刃ともう片方のまな板刃とで絶妙な切れ味を実現。ゲート跡が目立たないので、大幅な時短にもつながるという画期的な工具である

ITEM SPEC_
●発売元／ゴッドハンド
●4800円、発売中

07

薄くシャープな
タミヤ製ニッパー

薄刃ニッパー（ゲートカット用）

BRAND_ タミヤ

タミヤが発売している工具の中でも、最もポピュラーなのが精密ニッパー。その刃先をより薄くし、ゲートをより細かく切れるよう調整したのがゲートカット用の薄刃ニッパーだ。細かい部品や狭いゲートにも刃が入るため、艦船モデルなどでも威力を発揮。グリップは特殊ゾルで仕上げられている

ITEM SPEC_
●発売元／タミヤ
●2900円、発売中

08

いわゆる
"カッター"も、
刃を替えればより鋭く

カッターナイフ オルファブラック S 型

BRAND_ オルファ

どこの家にも必ず一本はあるようなオルファのカッターナイフ。その替え刃に「特専黒刃」というカテゴリーがあるのはご存知だろうか。通常のカッター用の刃よりも鋭角の研磨で刃が付けられているため、グッと切れ味がいい、という替え刃である。この特専黒刃に入れ替えれば、普通のカッターでもプラスチックの加工に耐えるようになるのだ

ITEM SPEC_
●発売元／オルファ
●オープン価格、発売中

09

耐久性と滑らかな
切れ味が魅力の
両刃ニッパー

匠 TOOLS 極薄刃ニッパー

BRAND_ グッドスマイルカンパニー

片刃ニッパーながら、刃の付き方がゴッドハンドとは逆なのがグッドスマイルカンパニーの極薄刃ニッパー。なので右利きの場合は救い上げるようにゲートを切る使い心地となる。プラスチック製のバネを搭載しているので、強度が高いのも特徴だ

ITEM SPEC_
●発売元／グッドスマイルカンパニー
●3000円、発売中

10

オールラウンドな
大定番ペンタイプナイフ

アートナイフ

BRAND_ オルファ

日本で手に入るデザインナイフのなかでは、一番手に入りやすいのがオルファのアートナイフ。ペンタイプナイフとしては代表的な存在だ。

刃先の角度は32.8°で、手首への不可も少ない。そしてこのアートナイフの最大の利点が、本体や替え刃の入手が非常に楽な点。全国どこの文具店や模型店で刃が手に入るので、いつでも切れ味の良い状態で工作することができる

ITEM SPEC_
●発売元／オルファ
●オープン価格、発売中

11

シャープな切れ味は、
一度味わうと
やみつきに

カッター DS-800P

BRAND_ エヌティー

切れ味のいいカッターとして知られているのが、エヌティーのデザインナイフ。同社のペンタイプナイフとしてはDS-800Pがある。刃先角度30°のナイフの他、ニードルもセット可能。シャープな切れ味は、プロモデラーも唸らせるほどだ

ITEM SPEC_
●発売元／エヌティー
●900円、発売中

15 驚異的な刃の薄さが持ち味の万能鋸

ハイパーカットソー 0.1
ハイパーカットソー 0.15
ELITE S2

BRAND_ シモムラアレック

「職人気質」シリーズを展開するシモムラアレックの看板商品がハイパーカットソー。名前の通り0.1mm単位の薄さを持つ鋸で、シャープな切れ味と極限まで薄い切り代が特徴。一本は持っておきたい基本工具だ

ITEM SPEC_ ●発売元／シモムラアレック、販売元／プラッツ
●2800円（0.1）、3600円（0.15）、発売中

12 繊細な工作が可能なデザインナイフ型ヤスリ

スカルプトナイフ

BRAND_ クロスワークス

デザインナイフ型のブレードの表面にはダイヤモンド砂粒が電着されており、側面をヤスリとして使うことができるのがスカルプトナイフ。鎌状刃のRタイプ、直刃のSタイプがあり、それぞれ170、400、600の番手が用意されている。

デザインナイフのホルダー軸に固定して使用する工具で、先端の形状が小さいのでガレージキットなどの細かい部分の表面処理に活躍。アイデアが効いた逸品だ

ITEM SPEC_
●発売元／クロスワークス
●各2000円、発売中

16 面倒な研磨作業は、モーターツールで乗り越えろ！

ペンサンダー

BRAND_ プロクソン

面倒な研磨作業をスピーディーに行うことができる電動工具。丸、三角、四角といった形の先端アーバーが複数付属しており、紙ヤスリを取り付ければ研磨ができる。先端形状によっては奥まった箇所の研磨やバリ取りにも使用可能。スポンジヤスリを取り付ければ、曲面も磨くことができる

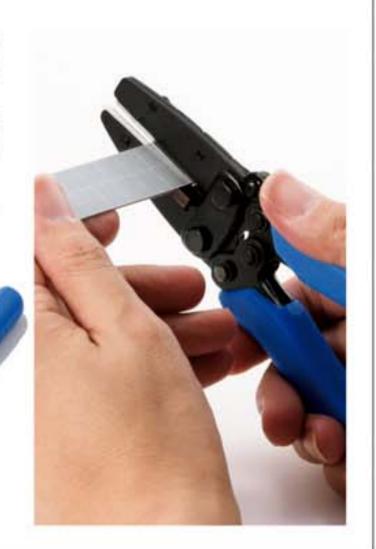
ITEM SPEC_ ●プロクソン　●9500円、発売中

13 これさえあれば、プラ板工作も怖くない

アメイジングカッターミドル

BRAND_ ゴッドハンド

面倒なプラ板加工を簡単にする、パワフルな切断工具。厚さ2mmのプラ板をスムーズにまっすぐきれいにカットできる。切断には市販のカッター刃を使うため、切れ味が落ちてきたと感じたらすぐに交換が可能。苦手な人も多いプラ板加工を、簡単に行なうことができる優れものなのだ

ITEM SPEC_
●発売元／ゴッドハンド
●9000円（ゴッドハンド公式通販先行販売）、発売中

17 プラモデル用ヤスリは、まずはこれがあれば大丈夫

ベーシックヤスリセット（中目、ダブルカット）

BRAND_ タミヤ

プラモデル用ヤスリであればまずはこれがあれば安心、というスタンダードなセット。プラスチック以外にも金属加工に使うことができる。平ヤスリと丸ヤスリ、半丸ヤスリの3本セットで、長さ16cmと取り回しもしやすい

ITEM SPEC_
●発売元／タミヤ
●800円、発売中

14 越後燕の伝統を引き継いだ、切れ味鋭いヤスリ

五万石 プラスチックヤスリ

BRAND_ 柄沢ヤスリ

極めて切削性が高く、まるでカンナで削り出したような平面を作ることができるヤスリ。通常のヤスリと異なり、面積の広い平面部以外の側面にも目が切ってあるため、削れなくなってきたら面を入れ替えて使うことができる。大きさによってP1、P2、P3、P5の4種類があるので、使い道に合わせて選ぼう

ITEM SPEC_
●発売元／柄沢ヤスリ
●1314円～1745円、発売中

22

スポンジだから、
曲面にもぴったりフィット

スポンジ研磨材

BRAND_ スリーエム

広くモデラーに使われている、スリーエムのスポンジヤスリ。弾力のあるスポンジに研磨材がついており、軽く押し付けてこすることでパーツを磨くことができる。押し付けるだけで曲面に沿わせることができるのが大きなポイントで、これによってフィギュアの髪の毛や飛行機の胴体など、さまざまな形のパーツを研磨できる。さまざまな番手のものが発売されているので、目的に応じて買いそろえたい

ITEM SPEC_
●発売元／スリーエム
●オープン価格、発売中

18

表面処理には
欠かせない、
定番紙ヤスリ

フィニッシングペーパー

BRAND_ タミヤ

恐らくお世話になっていないモデラーはいないであろう、模型用紙ヤスリの超定番商品。180番の粗目から2000番の仕上げ目までラインナップされており、研磨作業のあらゆる局面に対応。そのままでパーツを磨くこともできるし、水を付けて水研ぎでも使うことができる

ITEM SPEC_
●発売元／タミヤ
●77円、発売中

23

いい当て木で、
紙ヤスリは
グッと使いやすくなる！

リタックスティック

BRAND_ ハイキューパーツ

紙ヤスリを貼って使う「当て木」のセット。洗えば何度でも使える薄型の接着シートと番手を書いたシールが付属しており、市販の紙ヤスリを貼り付ければ安定したサンディングが可能だ

ITEM SPEC_
●発売元／
ハイキューパーツ
●1600円、発売中

19

高コスパな
スポンジヤスリで、
研磨もラクラク

神ヤス！

BRAND_ ゴッドハンド

2mm、3mm、5mm、10mm厚のスポンジに布ヤスリを取り付けた、高耐久のスポンジヤスリ。120〜1000番という定番の番手から、2000〜10000番という高番手まで、使い道に応じた各種が揃う。切削力が長持ちするのが最大の特徴で、高いコストパフォーマンスが魅力のスポンジヤスリだ

ITEM SPEC_
●発売元／ゴッドハンド
●550〜650円、発売中

24

厚めの鋼材で
できているから、
精密作業でも安心

パワーピンセット 先細

BRAND_ ゴッドハンド

通常のピンセットよりも厚めの鋼材を使用し、先端で物を挟んでもピンセットがしならないような構造となっている。そのため小さいパーツを強い力で保持することが可能で、部品が飛んでいくことも少ない。精密作業には必須なのだ

ITEM SPEC_
●発売元／ゴッドハンド
●2500円、発売中

21

精密で巻きの強い
綿棒で、思いどおりに
ウェザリングを

クラフト綿棒（三角・XSサイズ）50本

BRAND_ タミヤ

ウェザリングやスミ入れの拭き取りに欠かすことのできない綿棒。タミヤから発売されている先端が三角形の綿棒なら、より緻密で繊細な作業ができる。綿の巻きが一般的な綿棒よりも強く、ほつれにくいのが特徴だ

ITEM SPEC_
●発売元／タミヤ
●280円、発売中

26

極細のペン先で、手軽にスミ入れを

コピックモデラー スミ入れ用 0.02

BRAND_ トゥーマーカープロダクツ

イラストレーション用の画材として有名なコピックだが、スミ入れ専用の商品も販売されている。このコピックモデラーは0.02㎜というペン先の細さが特徴で、細かい箇所へのスミ入れもラクラク。ブラックとウォームグレーの2色がラインナップされており、手軽にスミ入れを楽しむことができる

ITEM SPEC_
●発売元／トゥーマーカープロダクツ
●各250円、発売中

27

下穴不要で、丸モールドがサクサク彫れる！

スピンモールド

BRAND_ ゴッドハンド

スピンブレードシリーズは先にピンバイスで穴を彫っておく必要があったが、スピンモールドはそれすら不要。刃の中央にセンターガイドが飛び出ており、これをパーツ表面に押し付けて回転させることで、下穴なしで丸モールドを入れることができるようになっている。ただしセンターガイドがあるので、彫刻刀としての使用は不可。シチュエーションによって使い分けたい

ITEM SPEC_
●発売元／ゴッドハンド
●4500円、発売中

28

プラスチック粘土で、複製のハードルがグッと低くなる

おゆまる

BRAND_ ヒノデワシ

お湯で温めると柔らかくなり、自由に形を変えることができるプラスチック粘土。これにパーツを押し付ければ、簡単に複製用の型を作ることができる。消しゴムメーカーのヒノデワシによる「おゆまる」が有名だが、それ以外にもウェーブの「型想い」や武藤商事の「型取くん」なども販売中。シリコーンを使った型取りよりもずっと手軽なので、是非ともトライしてほしい

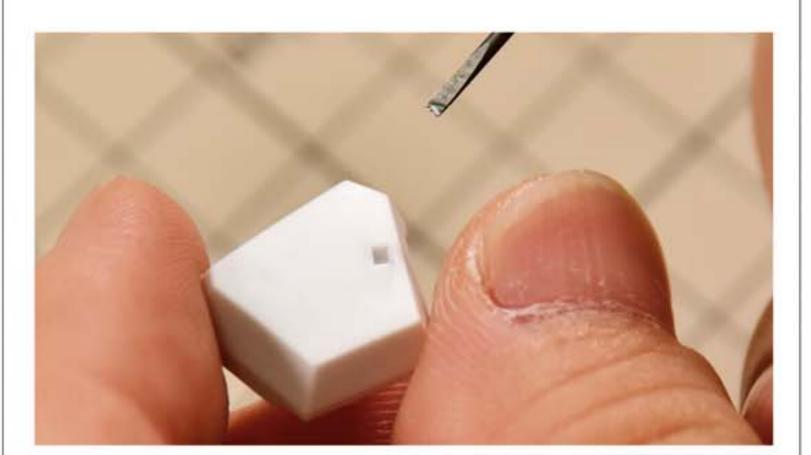
ITEM SPEC_ ●発売元／ヒノデワシ　●オープン価格、発売中

25

丸穴の底をキレイに平らにできる

スピンブレード

BRAND_ ゴッドハンド

装甲表面のファスナーなど、模型の印象が引き締まるのが表面の穴状モールド。しかし、その底面をキレイに整形するのはなかなか手間だった。そんな問題を解決するのが、ゴッドハンドのスピンブレードシリーズ。ピンバイスに装着して使う平刃の彫刻刀で、0.5㎜から3.0㎜まで0.1㎜刻み、それ以上は3.2、3.5、4.0、4.2のサイズから刃の幅が選べる。使い方は簡単で、ピンバイスに取り付けて穴の底で回転させるだけ。平坦でシャープな開口部を、簡単に作れるのだ

スピンブレードを使う際には、必ずピンバイスの先端に装着。基本的には浅い穴をシャープに整形するための工具だが、上の写真のように極小の平刃彫刻刀として部品の整形やモールドの彫刻などに使うこともできるのだ

ITEM SPEC_
●発売元／ゴッドハンド　●2500円（1〜3mm、5本）、2400円（3.2〜4.5mm、4本）、700円（単品）、1000円（0.5〜0.9mm、公式販売）発売中

実績とバラエティーに富んだウェーブの工具・マテリアル

長年ホビー用工具・マテリアルを広く展開しているウェーブだが、ここ数年で既存商品のリニューアルやセンセーショナルなニューアイテムを多数展開するなど力を入れており、モデラーからも一定の支持を集めている。ここではそんなウェーブ製アイテムから、特にモデラーからの支持が高いものを中心にピックアップしていこう！

コスパ最強の高精度ピンセット

極細ニードル形状ピンセット【4本組】

ITEM SPEC_　●発売元／ウェーブ●1200円、発売中

▲ストレートタイプ（ロング）、つる首タイプ、ストレートタイプ、フラットタイプのセット。ピンセットの形状は好みが分かれるのでひと揃いはありがたい。

▲名前のごとく針のような先端をしており、かなり細かいパーツにも対応可能。ただ鋭いので落下や、対象物にキズを付けない注意は払いたい

▲先端がバッチリ合っている。安いピンセットだとズレてしまっていることはザラで、パーツを飛ばして余計な手間へと繋がってしまう

ピンセットほど“安かろう悪かろう”という言葉が似合う工具はない。精度が良くて使いやすいピンセットは総じて高いのがセオリーだ。ただ、このウェーブのピンセットはそんなセオリーを覆す。先端は非常に鋭く精度も良好。それで形状違いの4種ひと揃いで1200円というのは価格破壊と言って差し支えない。とりあえずこれさえ持っていればピンセットが必要なシーンで困ることはないので、これといったピンセットに出会っていない人は試してみてほしい。

愛用者も多いベストセラーエポパテ

ウェーブ・エポキシパテ［軽量タイプ］、「軽量グレータイプ」

ITEM SPEC_　●発売元／ウェーブ●各980円、発売中

使い心地で好みが分かれるエポキシパテの中でも支持率の高いウェーブの軽量タイプ。切削性が良く、軽くて容量も多め。大きな形状変更や肉抜き穴などの処理に最適だ。

▲おそらくモデラーであれば必ず見たことがあるインパクトのあるパッケージ。箱の色がエポパテの色
◀2色別々に袋詰めされた、よくあるタイプ。ちなみに同社ミリプットタイプと比べて約半分の重さ

ワンタッチで刃を交換できる便利すぎるピンバイス

HG ワンタッチピンバイスセット

ITEM SPEC_　発売元／ウェーブ●1500円、発売中

ピンバイスの出番は突然やってきて一瞬で終わる。そういう工具にしては使うまで結構手間で、ドリルの径によっては受け側のラチェットを交換したり非常に面倒だ。このHGワンタッチピンセットであればドリルの装着・交換も一瞬で、太さによって受け側を変える必要もない。効率重視の方には特にオススメだ。

▲使用頻度の高い1.0mm、2.0mm、3.0mmの刃がセット。別売りで1.0mm〜3.0mmまで0.1mm刻みで展開され、1.0mm以下も0.5mmまで0.1mm刻みで用意されていてバリエーション豊富
▲刃の取り付け基部を引っ張ればパチンとハマって抜けることはない。刃が長いので力が加わりやすく切削性も高い

痒いところに手が届く小サイズ極細ヤスリ

HG ヤスリ ニードルタイプ（1.2）／（1.5）

ITEM SPEC_　発売元／ウェーブ●各1500円、発売中

約10cmと小ぶりでとっても細い金属ヤスリ。先端付近まで目が刻まれているので、1mm以下の溝にも対応可能。最近ラインナップが充実している小サイズフィギュアの表面処理などに活躍しそうだ。

▲サイズは布団針くらい。鉄ヤスリとしては比較的小ぶりで取り回ししやすい。指を刺さないように気を付けたい

面出し特化型の硬いタイプ

ヤスリスティック HARD

ITEM SPEC_ ●発売元／ウェーブ●各450円、発売中

当て木付き紙ヤスリアイテムのオーソリティーである「ヤスリスティック」シリーズの硬いタイプはメカキャラクターキットにおける面出しに最適で、取り出してすぐに使えるお手軽さも、組み立てついでに表面処理もやってしまうフル塗装派には重宝することだろう。

▶(上)番手は400スタート。600、800、1000、1200の計5種類ラインナップされている (下)サイズ感はこんな感じ。ひし形の形状が特徴的。両面に紙ヤスリをセット。1セット3枚入り

▲通常サイズは切削のストロークが確保できるので一気にシャープな面出しができる。細かい部分に対応した細型、先細型も用意されている

▲グリップと23サイズの先端すべてが1ケースにまとまっていてコンパクト

23サイズの円形リベットを網羅

HG マイクロリベットパンチ（23本セット）

ITEM SPEC_ ●発売元／ウェーブ●2580円、発売中

直径0.25mm～1.35mmまで0.05mm刻み23サイズのリベットパンチを一堂にそろえていて、さまざまなスケールに対応可能。プラキットだけでなくレジンキットにも対応しているので幅広い活躍が期待できる。

▲先端は半球状の凹み。これを対象物に対して垂直に押し付けるだけ

▲実際に使ってみた。左が最大、右は最小。径のサイズで力加減が変わってくる。対象物の状態によっては破損に繋がったりするので使い方のコツを掴みたい

▲グリップに先端を差し込むだけのシンプルな構造。

あなたの模型製作をサポートする工具・材料あります!

加工しやすいPS樹脂を使った 可動素体キット

好評発売中の「1/12スケール ムーバブルボディ 女性型」シリーズから新たなバリエーションアイテムが登場です。
[デラックス]版は改造素体として基本となるパーツで構成された[スタンダード]版に、異なる形状の手首と2種類の大きさの胸部パーツを加えたキット構成。成形色【ライトブラウン】は日焼けした健康的な小麦色の肌をイメージしています。素材は加工しやすいPS、ABS樹脂を使用することで、オリジナルフィギュア作製に最適なアイテムとなりました。

1/12スケール ムーバブルボディ 女性型 [デラックス]ライトブラウン

●¥2,400(税別) ●8月下旬発売

■プラスチックモデルキット ■1/12スケール(全高:約135mm)
■成形色:ライトブラウン ■接着剤不要のスナップフィットタイプ
※写真の完成品は組み立て、塗装を施したものです。 ※写真は開発中のものです。実際の製品とは細部の仕様が異なる場合があります。ご了承ください。

ちょっと塗りに便利な 使いきりタイプの面相筆

使いきりタイプ 面相筆

●¥450(税別) ●好評発売中

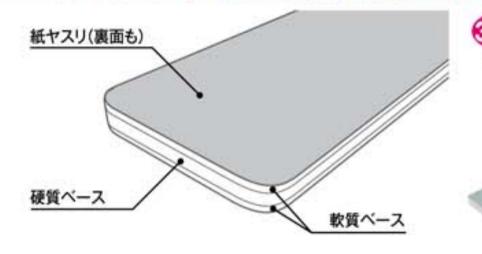
■12本入 ■本体サイズ:全長 約100mm
■小面積の塗装やウェザリング、塗料の点付けなどに便利

少量の調色や、細かな塗装作業に 便利なリング型塗料カップ

リング型塗料カップ A / B

●各¥450(税別) ●好評発売中

■製品素材:PE(ポリエチレン) ■各20個入
■指に装着して使うので、筆運びのストロークが短くなり作業効率アップ!
■[A]容量:約0.4cc / [B](2マスタイプ)容量:約0.2cc×2

パーティングライン処理や、 パテ・レジンの整形に役立つ板状のやすりがけツール!

ヤスリスティックSOFT / SOFT2 細型

●各¥450(税別) ●好評発売中

■適度な柔軟性を持つ製品本体の両面に紙やすりをセット
■番手は#400、#600、#800、#1000、#1200の5種類

ヤスリスティック フィニッシュ / 細型

●各¥450(税別) ●好評発売中

■2タイプの研磨シートで質感の異なる表面処理が可能。
■グリーン面:細かなキズを消し、半光沢仕上げ。
■ホワイト面:表面をなめらかに仕上げ、つやを出す。

4種類の先端形状で、 模型製作の際の さまざまな精密作業に対応!

極細ニードル形状ピンセット【4本組】

●¥1,200(税別) ●好評発売中

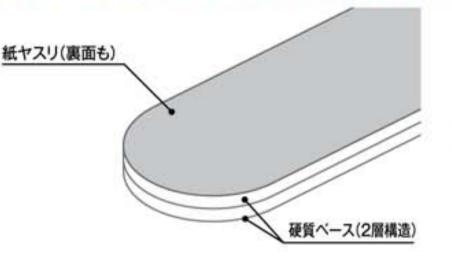
■4種の先端形状 A ストレートタイプ(ロング)/
B ツル首タイプ / C ストレートタイプ / D フラットタイプ

軽い! 肉ヤセしない! 3時間で切削可能! な エポキシパテ

ウェーブ・エポキシパテ [軽量タイプ] / [軽量グレータイプ]

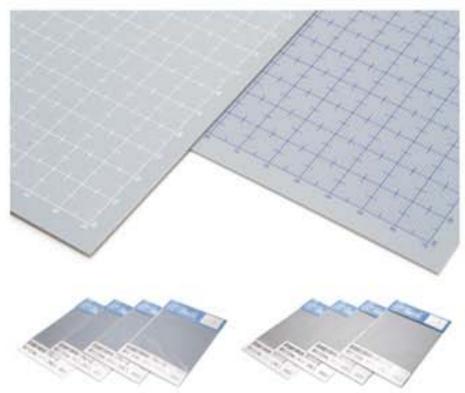
●各¥980(税別) ●好評発売中

■プラスチックモデル、ガレージキットなどの改造、補修に便利な粘土状パテ。

硬質ベースのヤスリスティック本体が シャープなエッジ処理に役立つ!

ヤスリスティックHARD / HARD2 細型 / HARD4 先細型

●各¥450(税別) ●好評発売中

■硬質ベースの製品本体の両面に紙やすりをセット
■番手は#400、#600、#800、#1000、#1200の5種類

目盛が印刷されたグレーのプラスチック板! パーツの切り出しや加工の際のガイドに便利に使えます。

目盛や書き込み線を参考にして、ナイフなどで各パーツを切り出します。

製品材質は一般的なプラスチック製ですので、市販のプラスチック用接着剤や瞬間接着剤などが使えます。

プラ=プレート【グレー】目盛付き

●各¥480(税別) ●好評発売中

■B5サイズ(182mm×257mm)2枚入
■厚さ 0.3mm、0.5mm、0.8mm、1.0mm の4種類
■目盛印刷色はホワイトとブルーの2種類
■表面に印刷された目盛をガイドとして使用することで、切断作業を便利に進めることが可能

ドリル刃をワンタッチで交換できる便利なピンバイスシリーズ!

HGワンタッチピンバイスセット

●¥1,500(税別) ●好評発売中

■専用ドリル刃3本付属(1.0/2.0/3.0mm)
■特殊構造の取付部を採用し、ドリル刃の交換をワンタッチで行うことが可能です。

HGワンタッチピンバイス 専用ドリル刃

●各¥340(税別) ●好評発売中

■HGワンタッチピンバイス専用のドリル刃を1.0mm~3.0mmまで0.1mm刻みでラインナップ

※本製品は専用ドリル刃を使用する構造となっております。市販されている一般のドリル刃はご使用できません。

速硬化パテの
ロングセラー

エポキシ造形パテ（速硬化タイプ）

BRAND_ タミヤ

31

いわずと知れたエポキシパテの超定番商品。白い主剤とベージュの硬化剤を混ぜて使うもので、5〜6時間程度という短い硬化時間が魅力だ。

硬化後の強度や粘りが強いのも特徴で、パテ自体のきめも細かいため、肉抜き部分を埋めたり大規模な造形に使ったりと使い道も多様。全国どこの模型店でも手に入るのも嬉しい

ITEM SPEC_
●発売元／タミヤ
●400円、発売中

幅広い使い道の、
色付き瞬着パテ

瞬間カラーパテ

BRAND_ ガイアノーツ

高粘度の瞬着系パテは他にもいろいろと存在するが、このガイアノーツの瞬間カラーパテシリーズの特徴が先に色がついている点。シアン、マゼンタ、イエローに加えホワイトとブラックを混ぜ合わせることで、パーツに合わせた色を調整することができるのだ。気泡を埋めた箇所が分かるように目立たせたり、成型色を活かした仕上げで完成させたい……というような、幅広いニーズに応えた商品といえる。

「瞬間」と銘打たれてはいるものの、遅硬化タイプのパテなので固まるまでの時間は長め。じっくりと調色してから盛りつけることができる。硬化するまでの時間が長いので、すぐに硬めてしまいたい場合は瞬間接着剤用の硬化促進スプレーなどを併用するといいだろう。硬化後の切削性は高く、デザインナイフや紙ヤスリでの整形も簡単。目立たないようにちょっとだけ埋めたい、という時の強い味方だ

ITEM SPEC_　●発売元／ガイアノーツ　●各色1200円、発売中

専用薄め液とセットで使
えば、傷埋めに最適

ラッカーパテ

BRAND_ フィニッシャーズ

32

主に塗料を開発しているフィニッシャーズのラッカーパテは、粘度が低めに調整されたきめ細かいもの。盛って造形に使うというよりは、傷やちょっとしたくぼみになすり付けて使うものだ。硬化時間は10〜30分程度と短めなので、スピーディーに作業を進めることができる。　また、フィニッシャーズのラッカーパテの特徴が、専用のうすめ液も発売されている点。ラッカー系の溶剤で薄めるよりも乾燥が遅く伸びもよくなるため、さらに使いやすくなる。

ITEM SPEC_
●発売元／フィニッシャーズ
●400円（ラッカーパテ）、発売中　●500円（ラッカーパテうすめ液）、発売中

痒いところに手が届く、
モールド済みのプラ材

プラ板各種

BRAND_ エバーグリーン・スケールモデルズ

アメリカのエバーグリーン・スケールモデルズが発売している、各種のプラ材はスクラッチビルドの強い味方。波板や台形の溝、タイル状に縦横にモールドが彫られたものなど、さまざまな彫刻が入れられたプラ板が揃っている。プラスチック自体の柔らかさもほどよく加工が容易なため、ちょっとしたキャラクターモデルのディテールアップから「家を一軒組み立てる」というようなハードな工作まで応用できる素材だ

ITEM SPEC_
●発売元／
エバーグリーン・
スケールモデルズ
●700円

33

造形にも使える
大容量エポキシ粘土

マジックスカルプ

BRAND_ ホライジング

造形用エポキシ粘土というカテゴリーの造形用素材が、このマジックスカルプ。粘土のように盛り上げたり彫刻したりして造形できるが、使う時には主剤と硬化剤を混ぜ合わせて使用する。

1セット454gという大容量なので、これ単体で造形に使うことができる。また、普通のパテとして穴埋めや傷をふさぐのに使うことも可能。大容量のパテではあるが、しっかりと蓋をして適切に保管すれば長期間の保存にも耐えるので、ひとつ用意しておくとなにかと便利なのである

ITEM SPEC_
●発売元／ホライジング
●2750円、発売中

30

37

クリアパーツの
固定はこれ一択!

ハイグレード模型用

BRAND_ セメダイン

国産接着剤の代表格であるセメダイン。その中でも「模型用」を謳っているのがこの商品である。特徴は乾燥後も透明なままなので、接着部分が曇らない点。メッキパーツやクリアーパーツの固定には重宝するだろう。また溶剤系の接着剤ではない水性接着剤なため、パーツを溶かさないのも大きなポイント。硬化する前なら水で濡らした綿棒などで拭き取れるので、はみ出しても対処できるのもありがたい

ITEM SPEC_
●発売元／セメダイン
●500円、発売中

34

一家に一本、頼れる
高性能流し込み接着剤

Mr. セメント SP

BRAND_GSI クレオス

以前より高性能な流し込み接着剤であるセメントSを発売していたGSIクレオス。それを上回る性能を持つのが、このMr.セメントSPだ。とにかく硬化が速く、また小さな接着面積でも強力に食い付くのには惚れ惚れするほど。何はなくとも用意しておきたい一本である

ITEM SPEC_
●発売元／GSIクレオス
●300円、発売中

38

ワールドワイドな
ブランドの
イチ押し接着剤

ピンポインター ゼリー状

BRAND_ ロックタイト

1950年代に遡る、アメリカの歴史ある接着剤ブランドがロックタイト。そのラインナップの中でも看板商品といえるのが、瞬間接着剤のピンポインターシリーズだ。

大きな特徴がそのボトルのデザイン。サイドボタンと細いノズルを搭載しており、液量の調整が簡単なのだ。「少しだけ塗りたい」という局面が多い瞬間接着剤なので、これはありがたいところ。通常の液状瞬間接着剤以外にも、模型製作向きのゼリー状、さらに接着スピードが遅めの「確実位置合わせ」も発売中

ITEM SPEC_
●発売元／ロックタイト、販売元／ヘンケルジャパン　●オープン価格、発売中

35

実は模型作りで
便利なのは、
「ゼリー状」なんです

アロンアルファ EXTRA ゼリー状

BRAND_ 東亞合成株式会社

瞬間接着剤の代名詞であるアロンアルファ。その中でも、特に模型用として扱いやすいのがゼリー状の接着剤である。

通常のアロンアルファはサラサラした液体状の接着剤なので、例えば垂直な面に塗ると流れてしまったり、予想していなかったタイミングで手についてしまったり……。しかしゼリー状なら塗る場所を選ばないし、ピンポイントに点付けするのも簡単。もちろん接着力は折り紙付きなので、ある程度重い部品を取り付けるのにも使える万能選手なのだ

ITEM SPEC_
●発売元／東亞合成株式会社
●オープン価格、発売中

39

アセトンフリーで臭わない、硬化促進スプレー

919 プライマー

BRAND_BSA サクライ

瞬間接着剤を使う時には必携のアイテムである、硬化促進剤のスプレー。しかし困るのが、このスプレーはけっこう臭く、また場合に寄ってはプラスチックを溶かしてしまうアセトンを含んでいる点である。

919プライマーはアセトンフリーの歯科技巧用硬化促進スプレーなので、この問題を解決した商品といえる。加えて低臭気タイプなので、独特の刺激臭も薄い。420mlの大容量なので、バンバン使えるのも頼もしい

ITEM SPEC_
●発売元／BSAサクライ
●919円（医院向価格）、発売中

36

白い色がポイントの、
パテのような瞬間接着剤

シアノン DW

BRAND_ 高圧ガス工業

ややドロッとした、中粘度の瞬間接着剤であるシアノンDW。その最大の特徴が、白い接着剤である点だ。

シアノンDWは中粘度なため、パテのようにパーツの隙間に盛って埋めることができる。接着剤自体が白いため、同じように白いパーツに盛れば軽くヤスリをかけただけできれいに隙間を埋められる。硬化後の切削性も良好で、色が白い箇所や肌色のフィギュアの補修など、色の薄いパーツを接着したり埋めたりするのに、最適な接着剤なのだ

ITEM SPEC_
●発売元／高圧ガス工業
●オープン価格、発売中

TOOL/MATERIAL

観たら模型が
作りたくなる映画

しげるの代々木二丁目シネマ

文／しげる

VOL.10 WELCOME TO GREYHOUND

グレイハウンド

2020年公開 アメリカ

監督：アーロン・シュナイダー
出演：トム・ハンクス、スティーヴン・グレアム、エリザベス・シューほか

Apple TV+で独占配信中 再生時間：91分

コロナのおかげでガタガタになってしまった、今年の映画の公開スケジュール。セシル・スコット・フォレスターの小説『駆逐艦キーリング』を原作とするトム・ハンクス主演作『グレイハウンド』も、その煽りを食ってしまった大作映画である。映画館での公開を見送りApple TV+のみでの配信という形になってしまったので、ネットさえ繋がっていれば見ることが出来る。

舞台は1942年2月の大西洋。アメリカは同盟国であるイギリスに向けて援助物資を海上輸送しており、それに対しドイツはUボートを使っての輸送船団襲撃作戦を展開。輸送船団には護衛艦隊が張り付き、Uボートと熾烈な戦いを繰り広げていた。そんな中、輸送船団HX-23に同行する駆逐艦グレイハウンドは、他の軍艦3隻とともに大量の輸送船を護衛する任務に就いていた。艦長クラウスには実戦経験はないが、自艦であるグレイハウンドと護衛艦隊全体の指揮官として、航空機による支援を受けられない海域の突破を図る。しかしドイツ海軍が放っておくはずもなく、彼の指揮する艦隊はUボートの群れの中に突っ込んでいくことに……。

海洋小説の大家であるフォレスターが書いた作品ということで、原作の『駆逐艦キーリング』はリアル一点張り。作中ではUボートはほとんど浮上しないし、交戦距離も遠い。基本的にクラウスはず〜っと「敵があっちに行ったということは今はこの位置にいるはずで、それなら自艦はこっちに行った方がいいのか……？」みたいなことをウンウン考えている。考えていることが文字になっているから読んでいて面白いけど、そのまま映像化したら上映時間の大半はトム・ハンクスが悩んでいる絵面になる。

というわけで、映画版はもうちょっとハデめに微調整。Uボートはガンガン突っ込んでくるし海上での撃ち合いは多いし、交戦距離だって画面の中に収まる範囲になっている。Uボートの艦橋にはそれぞれ悪そうなマークがでっかく描かれているし、嫌がらせの通信もめちゃくちゃ送ってきて悪役感マシマシ。原作に比べるとすべてがわかりやすくなった印象だ。

分かりやすくなったと言えば、映像化されたことでクラウスがいる艦橋の中の空気が読み取りやすくなったのは嬉しい。通信員が報告を読み上げる最中にくしゃみをしてしまった時の「お前ここで詰まるなよ……」みたいなイヤ〜な空気。クラウスに「シープスキンのコートを持ってこい」と命令された兵士が命令通りに持ってきたものの、緊急事態発生で無視されてしまい「えっ……」みたいな顔になる瞬間。もともと『駆逐艦キーリング』は「とにかくメチャクチャ忙しいおじさんが48時間ほど必死で頑張る話」であり、その張り詰めた緊張感やドタバタ具合が映画になったことで読み取りやすくなっているのだ。こういうド修羅場はどんな職場にもあるもの。サラリーマンなら身につまされるようなヒリつき具合である。

原作からの改変点が気に入らないマニアもいるかもしれないけど、そもそもキーリングじゃなくてグレイハウンドの話だし、個人的には『グレイハウンド』はこれはこれでハデで面白くっていいんじゃないでしょうかという感じ。あ、あとサンドイッチとコーヒーがめちゃくちゃうまそう（なのにクラウスは全然食えない）なのは原作通りなので、期待して大丈夫だぞ！

『グレイハウンド』観賞後に作るなら…

原作ではマハン級という設定だった駆逐艦キーリング。グレイハウンドに名前が変わった映画版では艦種も変更になり、フレッチャー級のうちの一隻という設定になっている。映画の中では普通に航行している姿だけではなく、船首から波に突っ込んだり斜めになりながら蛇行したりと大暴れ。甲板上やブリッジに取り付いている乗組員たちの動きもいろんなアングルから見られるし、見ているだけで「駆逐艦ってちっちぇ〜〜〜！」「窓とか砲塔の横とか汚ねえ〜〜〜！」という気持ちにもなれるのだ。

というわけで、映画本編を観たあとはフレッチャーのキットが欲しくなること間違いなし。

幸か不幸か『グレイハウンド』はネット配信での公開になってしまったので、もういきなり「最新の映画を横目で観ながら、画面に登場した軍艦のプラモデルを作る」なんてことが出来ちゃうのだ。こんな機会はなかなかないので、Apple TV+に登録すると同時にタミヤの1/700フレッチャーも買いに行くべし！ あとはカタリナのキットも、どっかで入手しとくといいかもしれないぞ。

タミヤの1/700「アメリカ海軍 駆逐艦DD445 フレッチャー」(1200円)。さらに作り応えを求める方には1/350版(2400円)もあり

YURIKO OOMURA PRESENTS

ゆり茶の本棚

プロカメラマン・大村祐里子が
大好きな本を1冊、
好き勝手に紹介します。

VOL.04

壇蜜日記

●発行元／文藝春秋●570円、
発売中●文庫判

グラビアカメラマンのアシスタントを3年勤めてからカメラマンになった。そのくらい「グラビア」を愛している。アシスタントの頃、グラビア界で一世を風靡していたのが壇蜜さんだった。布面積の小さい衣装を着用し、大胆なポーズを決めているにも関わらず、不思議と品を失わない彼女が好きだった。

先日、壇蜜さんがご結婚された際、何気なく眺めていたニュース記事の中で『壇蜜日記』なる文庫本が発売されていることを知った。

芸能人の日記は大抵、よそゆきの5W1Hがメインの話題として綴られている。読者はそういったライフスタイルに触れて「素敵な一日で憧れちゃう」と感心する。ここまでがワンサイクルだ。

しかし、壇蜜さんの日記はそうではなかった。ほとんどのページが、自身の生活と心の動きについて割かれている。生活は、芸能人と思えぬほど質素で、心の動きは冷静かつ客観的だ。ギャップ萌えなどという言葉では到底片付けられないほど、表舞台の彼女とは違った人物像が浮かび上がる。文章も信じられないくらいうまい。ゾクゾクくる。彼女のグラビアを見て得体のしれぬ恐怖を感じることがあったが、その理由が少しわかった気がした。

読み進めていくと、まるで壇蜜さんになってしまったような没入感でいっぱいになる。雨の日、落ち着ける場所でひとり静かに過ごしているような……そんな彼女の生活と心の追体験はあまりに気持ちが良い。1冊読み終わったあとも継続して壇蜜ワールドを摂取したくなり、気がつけば『壇蜜日記』の続編を5冊購入していた。

すっかり壇蜜中毒者となった私は、ついにファンクラブに入会してしまった。壇蜜さんはファンの人たちのことを「うちの子」と呼ぶ。私もうちの子と呼ばれたい。

PROFILE プロカメラマン。1983年東京都生まれ。雑誌や書籍、ウェブコーナーでの執筆やアーティスト写真の撮影など、さまざまなジャンルで活躍する。著者本「フィルムカメラ・スタートブック」は玄光社より好評発売中。

NEXT ISSUE 2020. autumn

次回は
帰ってきた
〝アートなモデリング〟
特集

2020年11月頃
発売予定!!

趣味に生きる

ホビージャパン編集部員が語る
模型以外のホビーな話

遠藤彪太

「今日何もしてないな…」と思ったらとりあえずサウナへ。

最近サウナにハマってます。もともと友達と銭湯に行くことが多く、サウナで我慢比べみたいなことをしているうちにその魅力に目覚めて普通にひとりでも行くようになりました。

サウナ、科学的なことはわからずとも確実に何らかの効果はありますね。もちろん熱々になった身体を水風呂でシメて気持ちいい〜というのもあるんですが、何よりもサウナに行った日は前後にどれだけしょうもない時間の使い方をしててもトータルで良い一日だったな〜って思えるのがデカいです。サウナ後の飲酒。サウナ後のゴロ寝。サウナ後の漫画。ダラけててもだいたいの行動に「サウナ後の」という枕詞を付ければなんかオツな感じがしてくるので許せちゃいます。そういうポジティブ思考ができるのも自律神経の整いというやつの力なのでしょうか？

本当は休日なんかは全国津々浦々のサウナに汗を染み込ませに赴きたいところですが、このご時世なのでハデな移動を避け近場を攻めるしかないのが現状です。悲しい。諸々落ち着いたら行きたいのが長野の「The Sauna」。本場フィンランド式の薪サウナから野尻湖にダイブしたい！

▲サウナ後の休憩室で読みたい漫画No.1、嘘喰い。迷宮編が一番好きです

古川愛李の

はじめてホビー

道具は何を使えばいい？
エアブラシとか私が
使いこなせるの?!
いろいろすごい道具が
必要なんじゃないか？

カッコイイ…っ!!

いろいろ調べた結果…

うん……
触ったことのある
筆にしよう。

絵の具だね。

と言うことで
早速初めての
ガンプラ塗装
スタート！

案の定。

ベリッ

ギャア!!

そして
ついに着色！

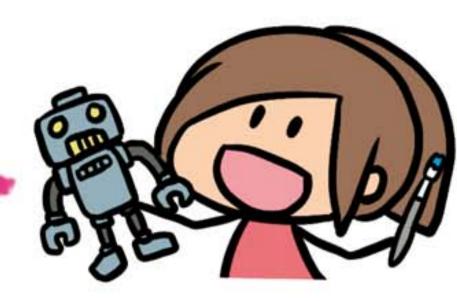
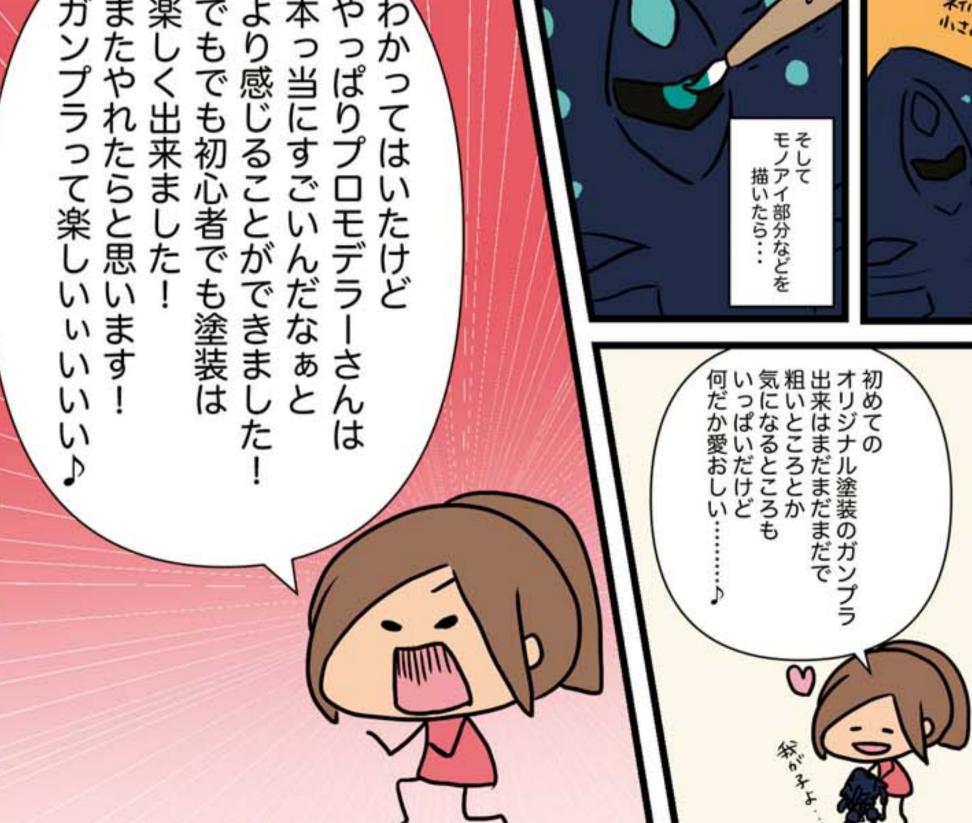
ぅおおおおおおおお
ドキドキするぅー！

そして
モノアイ部分などを
描いたら…

初めての
オリジナル塗装のガンプラ
出来はまだまだで
粗いところとか
気になるところも
いっぱいだけど
何だか愛おしい………♪

我が子よ…

古川愛李（ふるかわあいり）
イラストレーター、絵本作家。「月刊ホビージャパン」で「古川愛李のガンプラ改造作戦 Returns」連載中。最近子供がついに「ガンダム」を個体認識してニンマリ。

Twitter：@chibiairin_f Instagram：body_rin12 chibiairin official shop：https://atelierairi.stores.jp

作品のお便りまってま～す!!

ホビージャパン編集部員が気ままに模型を作る「ホビージャパンエクストラ模型部」。今回はページ数も少な目なので、既存のメンバーだけでゆるーく行います。テーマは特集のネタにもなっている「キャラクターキット」ならなんでもOK！ 特集はハイクオリティがテーマでしたが、メンバーの作品は果たして…！？

HJEX模型部 第十七回

フレームミュージック・ガール JAF子
製作／**(り)**

◀▲▶FMガール 初音ミクをベースに我らがJAF子をガール化！ 腕にはしっかりホビージャパンのロゴが配されています。毎月連載中のJAF子もあと2年で30周年。ニパ子よりも全然先輩なのに！ ガール化希望!!

【ペ】：俺はもう今回はつ・く・り・ま・せん！
YAS：開口一番であきらめるの早いな！
【ペ】：ちょいちょい言ってますけど、この本自体作っててそれで模型まで作るってどんなマゾですか！ 結構みんなガチだし、そもそもひとりプロ混じってんじゃないですか。そんなんで片手間で作った模型、誌面で晒すってどんなマゾですか！
YAS：マゾって2回言った。いやまぁ【ペ】の企画なんだから…。
【ペ】：はぁ!? 違いますけどぉ!? ここを卒業していった「てし」の企画ですけどぉ!? てしはてしでしれっと「ふみてし」なんて名前で「ホビジャ」でライターやっちゃってるし…ここの企画に復活させ入れ替わろうかな…。あ、そうそう、世間では結構「月刊ホビージャパン」のこと「ホビジャ」って略してるっぽいですよ。エゴサで結構引っかかります。「ホビジャ」って略し方、ぜんぜんピンとこないけど。
YAS：エゴサすんな、メンタルやられるぞ。
【ペ】：amazonのレビューで鍛えられているんで大丈夫っす。
YAS：たしかに。それで、今回のテーマは？
【ペ】：(り)さんに「昔はもっとテーマ決めゆるかったぞ」って言われたから、『Ma.K.』にしようかなぁってなんとなく(師)にいったら「え？ キットどこに売ってんすか？ ふぁ？」って鼻で笑われましたよ。
YAS：ほんとかよ(笑)。まあ俺や【ペ】はストックめっちゃあるけど、普通の人は持ってないよな。特にウェーブのキットは発売されてすぐ無くなる。
【ペ】：なので「キャラクターモデル全般」っ

Figure-rise Standard Amplified メタルガルルモン
製作／**(師)**

▲これまでの作品で一番シャープでカッチリ作られたんじゃないか？　って仕上がりのメタルガルルモン。そういえばいつぞやのGBWCファイナリストだったことすっかり忘れてました

ブロッケンレイバー
製作／**(学)**

◀相変わらずのファストモデリング仕上げだけど、明らかに仕上がりに気合が入っていて武器も2種類用意。土日を利用した2日間で完成。さすがのプロ

てことにしまーす。今回は古川さんの新連載も始まってページも無いのでさっさと進めますよ！

YAS：なんか情緒不安定だな…。

YAS：いや〜（学）さん『劇パト』の4DX最高すぎましたよ！

(学)：まじで!?　まぁ本編が最高すぎるから間違いないな。

YAS：服、バッチリ濡れますよ！

(学)：え？　ラストでやっぱり濡れるの!?行きたい！

YAS：俺が行った劇場はクレーム来るんじゃないの!?ってくらい濡れますよ！

(学)：ええなええな〜！　今度の模型部パトレイバーでも作ろうかなぁ！

YAS：いいっすねぇ！

【ペ】：…カタカタカタ（なんか楽しそうだなぁ…でも映画館で濡れるの普通に嫌だけどなぁ…しかも暗い屋内でしょ？…バッチリ濡れる！「ええな〜！」え？　どういう返し？）

(り)：できたよ〜。

【ペ】：お〜！　あ！　JAF子…。

(り)：あんまり時間もなかったし、作りかけのものを引っ張り出してこれならいけるなってことで。

【ペ】：めっちゃJAF子ですね〜！（前もってテーマを見込んで作ってたのに、全然違うテーマにしてお蔵にさせてしまったやつだ！　ちゃんと仕上げられてる〜！）

(り)：（師）も「もう止め時が分からないか

ホビージャパン エクストラ 模型部

PROFILE

（学）／「月刊ホビージャパン」編集長。最近「月刊ホビージャパン」の奥付の様子がおかしいのでチェックしてみてください。

YAS／またトカゲが増えて自宅の動物園度が上がりました。舌青いアオジタトカゲです。そのまんまの名前！

（り）／最近髪形がベリーショートになりました。写真更新しないと…！

（師）／先日部内のプレゼンで上司の会話に合わせてPCを動かしている姿は完全にロボットでした。PC能力がメキメキ上達中。

【ペ】／HJEX編集担当。最近弁当男子化が進んでついに人にまで作り出しました。模型は作ってません。

イングラム

製作／YAS

▲▶『劇場版』の4DXを見たテンションで作ったイングラム。2、3日で完成させたファストモデリングなのにパッケージに合わせた固定モデル仕上げって、（学）さんとともに気合入りすぎじゃないですか？

新入部員!!

ZZガンダム（小林誠イラストイメージ）

神奈川県・サトウユタカ

◀3作品送っていただいて、コチラをチョイスさせていただきました。小林さんのイラストをイメージにMG ZZガンダムを改造したとのことで、下半身とバックパックはほぼスクラッチって…仕上げも抜かりなしで言うことなし！　ありがとうございます！

ハイパーギャン子 エレファンテ

北海道・山田啓太

◀背中にプトレマイオスアームズ、右手にインジャスティスウェポンズでパワーアップして…っていうのは分かるんですけど、インパクトのすごい緑の肌についての説明が書いてなくてですね…気になるのでまた送ってきてください…。

ら、この辺で完成にします」ってすごいの作ってたよ。

【ペ】：え～、言ってないのにみんな特集に合わせて力入った作品作ってる…。

YAS：いや～盛り上がって俺と（学）さんは『パトレイバー』にしたよ。アルフォンスを固定モデルにしたった！

【ペ】：そうっすか～。次は俺もちゃんと作りますよ。

YAS：え!? どうした？

【ペ】：いや、いいなぁと思って。俺もちゃんと作りますよ。次号は担当じゃない予定ですし、作る時間もしっかり確保できそうです。

YAS：まあそういってギリギリまで作らないのがモデラーだけどな（笑）。

【ペ】：よーし！　じゃあ次のテーマは『Ma.K.』で！

YAS：そこはめっちゃ自分本位なのな。

作品・お便りまってま～す

おれも作品を作って入部したいという方は、作品を撮影した写真をお送りください。こちらは製作時のコメントも併せてお送りください。掲載された方には掲載誌をお送りします。力作待ってます！

〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8　新宿Hobbyビル
ホビージャパン編集部
「ホビージャパンエクストラ模型部」係
※応募された写真を返却することはできません。
※必ず写真（デジカメの場合はプリントアウト）をお送りください。
それ以外の状態ではお受けできません。

ホビージャパン　おすすめの書籍

模型作りのためのテクニックガイド

NOMOKEN

野本憲一モデリング研究所

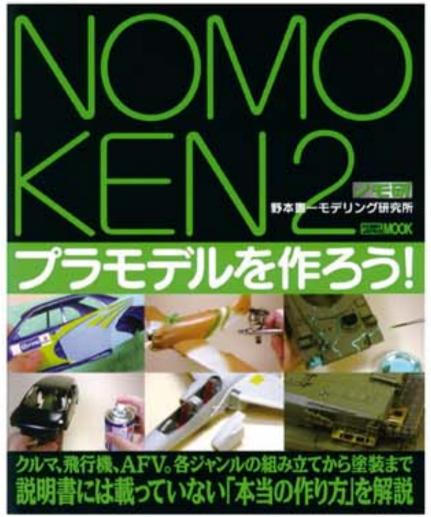
ノモ研 Series　著者：野本憲一

好評発売中

NOMOKEN 野本憲一モデリング研究所［新訂版］

模型製作ガイドの決定版、「NOMOKEN 野本憲一モデリング研究所」が新しくなって登場！　工具や材料のカタログは最新のマテリアルへと一新、個々の技法解説もアップデイトした内容とするべく再編集、大幅なボリューム増でお届けします。モーターツールの扱いや電飾など、新項目も多数掲載、さらに要望の多かったガレージキットの作り方(レジン、メタル、ソフビ)まで収録いたしました。初心者からベテランまで、あなたのモデリングライフを豊かにしてくれる一冊です！

●定価 2,592円（税込）

●雑誌68147-11　●ISBN：978-47986-0916-4

NOMOKEN2 プラモデルを作ろう！

プラモデルの代表的な3つのジャンル、「自動車」、「飛行機」、「戦車」の作り方を個別に解説！　基本的な工作や塗装方法はもちろん、仕上げに合わせた工程の選び方、さまざまな塗装テクニック、ディテールアップ法まで、説明書には載っていないより実践的な作り方を紹介します。さらにレジンパーツ、メタルパーツ製キットの扱い方も収録。これからプラモデル製作を始めたいあなた、ステップアップを目指すあなたにもピッタリの一冊です！

●定価 1,646円（税込）

●雑誌68142-80●ISBN：978-4-89425-451-0

NOMOKEN3 ガンプラ完全攻略ガイド

初心者から脱したいガンプラモデラー必携！　キットをそのまま作るだけでなく、「工夫を凝らして仕上げたい」という方向けのガイドブックです。塗装は筆塗りやマーカー、エアブラシを用いたさまざまな技法を解説。工作は簡単なディテールアップから関節部の加工、プロポーション変更などの大がかりな改造まで紹介！　さらにはレジンキットの製作法、フルスクラッチ、完成した作品の扱い方やポーズ付け、写真撮影に至るまで、あらゆるテクニックを網羅しました。ガンプラの改造や塗装を極めてみたい方におすすめの1冊です！

●定価 2,057円（税込）

●雑誌68145-10●ISBN：978-4-7986-0271-4

NOMOKEN ExtraEdition ガンプラ入門

初めてガンプラを作る方、またそこから一歩ステップアップしたい方に向けた、ガンプラ製作ガイドです！　キットを組み立てるための基本工作から、見映えをよくするテクニックを、段階に応じて解説！塗装は成型色を活かして仕上げる方法、スプレーやエアブラシを作った本格的なものまで紹介します。他に、旧キットを"近代化"する工作や、よくある失敗の対処法も収録。お買い求めやすい価格も魅力のガンプラ入門書の決定版です！

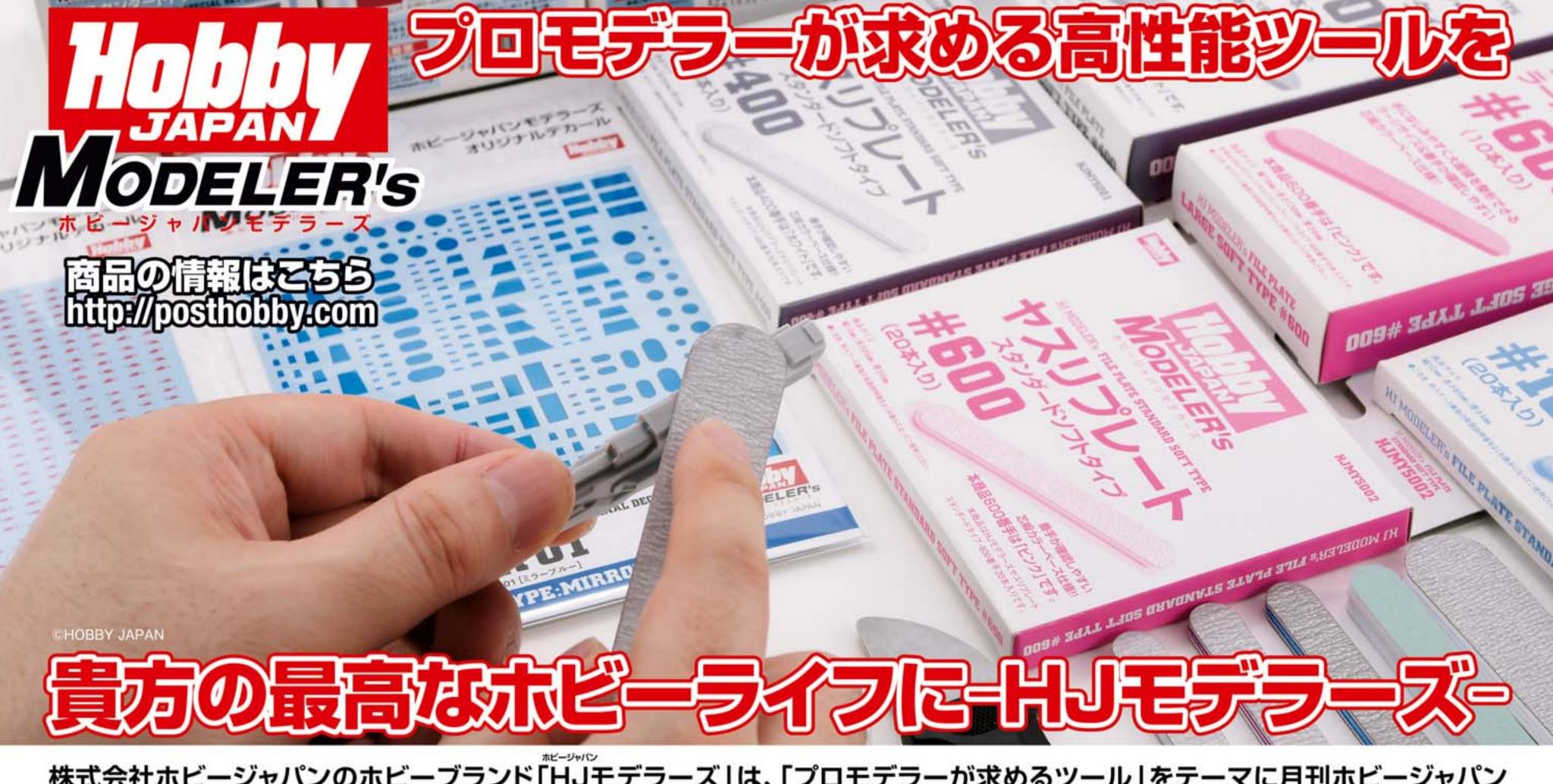
●定価 1,028円（税込）

●雑誌68144-09●ISBN：978-4-89425-924-9

NOMOKEN特別編 極上カーモデルの作り方

プロモデラー野本憲一による極上なカーモデルの作り方！　精密模型の代名詞ともいえる1/12スケールのF1マシンを完全無欠にスクラッチビルド。プラ材や金属加工、3Dモデリング、マーキングの自作などあらゆる素材を駆使した野本憲一渾身の1/12ティレル008の製作過程は、まさに模型製作テクニックの見本市！　ぜひ皆さんの模型ライフにお役立てください！　プラモデル作例として1/12 ティレル003、ティレルP34も掲載。'70年代F1ファンも注目です！

●定価 2,592円（税込）

●雑誌68149-51●ISBN：978-4-7986-1647-6

Hobby JAPAN　発行／株式会社ホビージャパン　〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8 新宿Hobbyビル　Tel:03-5304-9112（営業）

9784798622866

ホビージャパンMOOK 1027
ホビージャパンエクストラ 2020 Summer

定価: 本体1,100円 +税

ISBN978-4-7986-2286-6
C9476 ¥1100E

雑誌 68156-27 Printed in Japan

1929476011008

Hobby Japan
extra vol.18
ホビージャパンMOOK1027 ホビージャパンエクストラ 2020 Summer

Editor at Large
木村学　Manabu KIMURA

Publisher
松下大介　Daisuke MATSUSHITA

Model works
nishi
keita
urahana3
こねこのしっぽ。 KONEKONOSHIPPO

Editor
伊藤大介　Daisuke ITO
舟戸康哲　Yasunori FUNATO
矢口英貴　Hidetaka YAGUCHI
遠藤彰太　Hyouta ENDO

Writer
けんたろう　KENTAROU
しげる　SHIGERU

Illustrator
古川愛李　Airi FURUKAWA

Special thanks
ピラミッド　Pyramid,Inc.
フィールドワイ　FIELD-Y
コトブキヤ　KOTOBUKIYA
サンライズ　SUNRISE
BANDAI SPIRITS ホビー事業部　BANDAI SPIRITS Hobby Products Department
ウェーブ　WAVE
スジボリ堂　SUJIBORIDOU
ゴッドハンド　GodHand
シモムラアレック　SHIMOMURA ALEC CO., LTD.
プラッツ　PLATZ
タミヤ　TAMIYA
ムーサ　Mousa
大村祐里子［ハーベストタイム］　Yuriko OOMURA［HARVEST TIME］
タムロン　Tamron Co., Ltd.

Cover
デザイン／小林歩　Ayumu KOBAYASHI
撮影／葛貴紀［井上写真スタジオ］　Takanori KATSURA［INOUE PHOTO STUDIO］
モデル製作／nishi

Art director
小林歩　Ayumu KOBAYASHI

Designer
小林歩　Ayumu KOBAYASHI
高梨仁史［debris.］ Hitoshi TAKANASHI［debris.］

Photographer
葛貴紀［井上写真スタジオ］　Takanori KATSURA［INOUE PHOTO STUDIO］

Advertising staff
横島正力　Masariki YOKOSHIMA
長尾成兼　Seiken NAGAO

ホビージャパンMOOK1027
ホビージャパンエクストラ 2020 Summer

編集人 木村学
発行人 松下大介
発行所 株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
Tel.03-5304-7601（編集） Tel.03-5304-9112（営業）

　ISBN978-4-7986-2286-6　C9476